プレイヤーの戦略がダイレクトに伝わるリアルタイムカードバトル!

フィールドを模したフラットリーダーの上に置いたカードを、直接動かしながら、リアルタイムにゲームが展開します。カードにはそれぞれ違った能力が秘められており、様々な戦略を立ててダイレクトに部隊の指揮をとる醍醐味を味わえます。

初心者から上級者まで、いつでも緊張感あふれる対戦が楽しめる!

専用ICカードにプレイヤーのデータが保存され、ランクなどが記録されます。また、ALL.Net対応なので、店舗間対戦ではレベルが近いプレイヤー同士でのマッチングが行われ、常に自分と同じレベルのプレイヤーと対戦することができます。

今までとは違ったカードゲームの新しいスタイル!

武将カードにはそれぞれ独自の必殺技「計略」があり、その種類は50種類以上!
また、1戦闘中に1度だけ使用できる強力無比な技「兵法」と合わせて無限の戦略の可能性があります!
ネットワーク対応カードバトルだから、全国に待ちうける敵部隊との白熱した戦いが味わえます!

カードはなんと100種類以上!

三国志大戦 公式ホームページ
http://www.sangokushi-taisen.com/

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
SEGA OFFICIAL WEB SITE: http://sega.jp/

SEGA®
部隊を動かし、
リアルタイム・カード対戦（バトル）
三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN
ALL.Net
Amusement Linkage Live Network

PlayStation 2

NEOGEO オンラインコレクション

あの名作達が、完全移植＋(プラス)オンラインで甦る!!

かつて一世を風靡したネオジオ格闘ゲームの数々を"プレイステーション2"に完全移植！
しかも、※マルチマッチングBB対応でオンライン対戦も可能！
アーケードを席巻したあの興奮を、NEOGEOオンラインコレクションで体験せよ!!

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™
継ぐか？超えるか？狼の系譜

CERO 審査予定 レーティング

NEOGEOオンラインコレクション 第1弾
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルヴス
通常版 希望小売価格 ¥3,990(税込)　限定版 希望小売価格 ¥8,190(税込) ※ネオジオスティック2同梱

2005.5.26 In Store

MULTI MATCHING BB
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。

©SNK PLAYMORE　※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

マルチマッチングBB※対応のオンライン対戦で熱くなれ!

充実のNEOGEOオンラインコレクション LINE UP

- 第2弾 幕末浪漫 月華の剣士 1・2〈仮称〉 2005年夏発売予定
- 第3弾 THE KING OF FIGHTERS オロチ編〈仮称〉 2005年夏発売予定
- 第4弾 THE KING OF FIGHTERS ネスツ編〈仮称〉 2005年発売予定

その他、餓狼伝説シリーズ、龍虎の拳シリーズなどネオジオ名作タイトルを続々リリース予定！

CONTENTS No.60 http://www.arcadiamagazine.com/

表紙イラスト『鋳薔薇』Illustration by ケイブ ©2005 CAVE co., LTD. SALE BY AMI
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

COVER TALK

ローズ博士と五姉妹は全世界へ侵攻を開始した。醜い世界を滅し、美しき薔薇園を創造するために……。

彼女たちは、ゲーム内では実に凶悪な攻撃を仕掛けてくるボスとして登場する。でも、こんな娘たちになら、粛正されちゃってもいい!?

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555（代表）

THE 3RD ARCADIA CUP TOURNAMENT

凌ぎ合う一瞬の劇

証明せよ!!

Virtua Fighter4 Final Tuned

種別	店舗選出数	当日予選枠数
チーム戦(3on3)	30チーム	2チーム
海外枠数	**本戦出場合計**	**開催予定日**
無し	32チーム	5月4日

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

種別	店舗選出数	当日予選枠数
タッグ戦(2on2)	28チーム	1チーム
海外枠数	**本戦出場合計**	**開催予定日**
3チーム(米×1・仏×1・中×1)	32チーム	5月4日

鉄拳5

種別	店舗選出数	当日予選枠数
シングル戦	60人	1人
海外枠数	**本戦出場合計**	**開催予定日**
3人(米×2・韓×1)	64人	5月4日

2005.5.4 WED

一日目開催タイトル
鉄拳5
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
バーチャファイター 4 ファイナルチューンド

『3rd』の上海予選を勝ち抜いた【周易】の「小易」(ダッドリー)、「周栄亮」(ケン)。安定力&爆発力を兼ね備えた強力な布陣だ。

『KOFNW』の上海予選を通過したのは「ZJX」。使用キャラは大門、クラーク、ジョンで、ガードブレイクモードを使いこなす。

第一回闘劇『KOF2002』準優勝「BASH」、『ソウルキャリバーII』ベスト4「Fetz」や、闘劇2004で複数タイトル出場を果たした「陳彦」など、毎回着実に闘劇で結果を残している海外勢が今回も襲来する。

予選開催地から1,000km以上離れた地域からも参加者が訪れるなど、徐々に規模が広がっている海外予選。この増加に比例して、対戦レベルも上がっている。それは「陳彦」や、『KOF2003』の予選を日本で勝ち抜いた「A-RUSH」が共に予選一回戦で敗退していることから、容易に想像が付くだろう。

いよいよ大詰め 決勝大会日程決定!

すべての決着を付け、最強を証明するための日程が決まった。予選通過者は来るべき日まで修練を怠らないように。惜しくも予選で敗れてしまったプレイヤーにも、最後のチャンスがある。決勝大会当日に会場で行なわれる当日予選枠だ。上記の通り枠は少なく激戦必至だが、決勝大会への唯一の道なので、相応の覚悟して臨んでもらいたい。

参加者以外も当日はぜひ会場に訪れ、歴史が塗り変わる瞬間をその目に焼き付けてもらいたい。

闘いを極めし者が集い

SUPER BATTLE OPERA

己が最強と

GUILTY GEAR XX #RELOAD

種別	店舗選出数	当日予選枠数
チーム戦(3on3)	29チーム	1チーム
海外枠数	本戦出場合計	開催予定日
2チーム(仏/英×1・台×1)	32チーム	5月5日

CAPCOM FIGHTING Jam

種別	店舗選出数	当日予選枠数
タッグ戦(2on2)	28チーム	2チーム
海外枠数	本戦出場合計	開催予定日
2チーム(米×1・仏×1)	32チーム	5月5日

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

種別	店舗選出数	当日予選枠数
シングル戦	57人	3人
海外枠数	本戦出場合計	開催予定日
4人(仏/英×1・中×1・台×2)	64人	5月5日

二日目開催タイトル
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
カプコンファイティングジャム
ギルティギア イグゼクス #RELOAD

2005.5.5 THU

闘劇前哨戦情報

闘劇実行委員店舗としてもお馴染みの、新潟の名店「Amusement Stage POPY」が関東へ進出！そのオープン記念イベントとして、闘劇決勝大会の前哨戦を2週にかけて行なうぞ。イベントの目玉は「神」と称されるほどの実力を持つ、三人のプレイヤーの組み手。組み手以外にもさまざまなイベントが用意されているぞ。決勝大会前には、これ以外にも多くの大会が開催される。詳細は186ページだ！

4月 9日(土)
4月16日(土)

Amusement Stage POPY　埼玉岩槻店
埼玉県岩槻市城町1-7-43　アトラスビル
Tel 048-757-0994

【大会概要】

名 称：「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT」(略称「闘劇'05」)

主 催：株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部

運 営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ

予 選：2005年1月〜3月に
全国各地のロケーションにて開催

本 戦：2005年5月に全国決勝大会を東京にて開催

【協力】

ビートライブ(山岸 勇)
ゲームニュートン(松田 泰明)
アミューズメントステージポピー(具志堅 裕人)
アミューズメントエース津田沼(峯木 良広)
ゲーマーズビジョン(今井 恵介)

【お問い合わせ先】

闘劇事務局(株式会社アクアルージュ内)
電 話：03-3945-3587
(土日祝祭日を除く10時〜17時)
オフィシャルHP:http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス:info@tougeki.com

闘劇'05予選激戦区ピックアップ

(カプコン)
2/27 アミューズメントパーク ネバーランド2

覇者に死角無し!!

予選が終盤に差し掛かる中、本大会には川越の代表を辞退した「マゴ」が新しいパートナーの「ときど」を連れ、【覇者】として参戦。予選大会は先鋒「マゴ」が一人で優勝までチームを導く活躍を見せた。エリア決勝でも「マゴ」の勢いは止まらず、結局「ときど」の出番は一度だけで優勝を決めた【覇者】。豊富な経験があるこの二人は間違い無く、優勝戦線に絡んでくるだろう。

優勝!
覇者
マゴ(かりん、アナカリス)、ときど(ジェダ、ユリアン)

(セガ)
3/6 ビートライブ

去年の友は今年の敵!?

当日の店舗予選は「ダビ」(アキラ)、「パンチ・ザ・センプー」(ラウ)、「マグナム」(ジェフリー)の【人間賛歌】が取り、エリア大会はその【人間賛歌】と【パンプアップ】「ムッキー晶」(アキラ)、「祐天寺」(ラウ)、「らり太」(リオン)の一騎打ち。ここで去年「センプー」と組んだ「ムッキー晶」が二タテするも、【人間賛歌】大将「マグナム」が逆三タテし、決勝大会への切符をゲットした!

優勝!
人間賛歌
ダビ(アキラ)、マグナム(ジェフリー)、パンチ・ザ・センプー(ラウ)

(アークシステムワークス/サミー)
3/6 池袋ギーゴ

テクニックと若さでリベンジ!

前回優勝候補と目されたが、まさかの一回戦負けの苦汁をなめた「コイチ」が闘劇の舞台へと戻ってきた。ギルティ界きってのテクニシャンは、若さと勢いを武器とする「いさ」&「ぱぎゅう」を率いて激戦区の東京エリアを突破した。エリア決勝では、前回準優勝メンバーの「ネモ」や「芋」などの強豪チームを倒し、勢いは十分。決勝大会でも、彼らのテクニックと若さの爆発を期待したい!

優勝!
超生命体飲料
力水ぱぎゅう(カイ)、ライフガードいさお(ソル)、ドクペコイチ(ミリア)

(ナムコ)
2/19 GAME UFO 三軒茶屋店

ペク最強を証明しますッ!

数々の名プレイヤーを輩出した三軒茶屋の地で勝ち名乗りを上げたのは、ペク業界屈指の強豪「m-i-ya」だった。当日予選を勝ち抜いた「m-i-ya」は、今となっては「闘劇エリア決勝常連」ともいえる「こうすけ」(フェン)と激突。序盤から「こうすけ」優勢で「このまま念願の切符を勝ち取るか?」と思われたが、「m-i-ya」が一気に巻き返し、大逆転で勝利した。

優勝!
miya
(ペク)

(SNKプレイモア/サミー)
3/5 SPOT21

有力候補は散っていき……

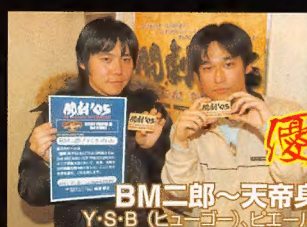
新宿の「SPOT21」の予選には58人のプレイヤーが集まり、残り少なくなってきた決勝大会への出場権をめぐって、激戦が繰り広げられた。

この日最も強かったのは「遅咲きの怪物超らもん@牙の道」。三人の勝ち星が並び、再試合になった決勝リーグでも予選から活躍してきた柴舟が、きっちり活躍。最終戦で「ゴブラチョッパー」を下し、優勝をもぎ取った。

優勝!
遅咲きの怪物超らもん@牙の道
(キム・柴舟・チョイ MAX2モード)

(カプコン)
2/26 Gamer's VISION

横浜GIANT ATTACK!

ランバトを精力的に行なっている横浜の新たなる『3rd』の聖地Gamers' VISIONでのエリア決勝は、『3rd』界の3強キャラを抑え、デカキャラコンビが本戦へと名乗りを上げた。エリア決勝では「Y・S・B」(ヒューゴー)が、「イッセー」(ユン)&「うっちー」(春麗)を、「ピエール」(ユリアン)が「RX」(ユリアン)&「ロシヒカリ」(ヤン)を2タテし、キャラ差があっても勝てることを証明した。

優勝!
BM二郎～天帝身売り～
Y・S・B(ヒューゴー)、ピエール(ユリアン)

力を欲した者たちの世代戦争!

鉄拳 TEKKEN 5™

新旧プレイヤー、そして全30キャラクターが入り乱れて全国で対戦が過熱する現在では、闘劇本戦出場の力を持つプレイヤーが各地方に多く存在しており、まさに群雄割拠の時代といえる。

そのため戦術は日々進化しており、現在のプレイヤーランクやキャラランクは闘劇本戦までのやり込みによって変化していくことだろう。

ステージ選択による壁の有無も勝敗を予想しづらくする要因の一つ。上位キャラの一人のブライアンも、壁が無いだけで一気に苦しい闘いを余儀なくされる可能性があるのだ。さまざまな要素が絡み合う中、1発勝負の舞台でどのようなドラマが起きるのか、目を離すことができない。

成るか? 世代交代

「ゆう」、「はと」、「ジロー」などに代表される、若い世代の活躍が目ざましい本作。しかしその中で『鉄拳TT』以前からの古参プレイヤーも続々と出場を決めている。若さが勝つのか、経験が勝つのか……答えは本戦で出る。

鉄拳4世代

武藤、えむお、ゆう、はと、ジロー、ア…
親方、sdz、もけ、おらつー、ベガ…
ヤマ、こうすけ、たいぞー、ショウ な…

VS.

…Juno、… など

鉄拳TT世代

スティーブ	ワンツースリーやライトアッパーなどで相手を寄せ付けない攻防一体の戦術にスキが無い。空中コンボで、相手を壁まで運んだときの破壊力も脅威。
ニーナ	出が早く、ガード後有利のアッパーストレートからの攻めが非常に強力で、接近戦の強さは全キャラでトップクラス。投げと下段攻撃の成功率が勝負を分ける。
フェン	持つ技の1発1発に破壊力があり、一瞬のスキを突いて大ダメージを与えていくキャラ。中でも強力なのが、横移動からの中・下段攻撃の二択だ。
ブライアン	ガード後有利のチョッピングエルボーという高性能なコンボ始動技を持ち、壁を使ったコンボダメージがすさまじい。体力が満タンだろうと安心できない。

活躍が期待されるキャラ

左に挙げた「上位4キャラクター」を使用したプレイヤーの本戦出場が目立つ。しかし、コンボのダメージが高く、二択が強力な本作では何が起きるか全く分らない。どんなキャラにも優勝の可能性はあるといっていいだろう。

'05 情勢

頂点に最も近い

彼らの牙城を崩すのは!?

異業種のぶつかり

さまざまな強豪が覇権を狙う中、目立つのは『カプエス2』勢。歴代カプコン格ゲーの実力者も「ハイタニ」を筆頭に本戦出場を決めている。別タイトルからのプレイヤーは、エリア決勝で敗退しているチームが多いのが現状だ。

カプエス勢
ウメハラ、ときど、マゴ、志郎、伊予、ナカニシ、生めそ、ダン、トガワ、Oji、伝説のオタク、レミ夫

GGXX・KOF・サムライ勢
ケンちゃん、るばん、ピアスのマー坊、時の扉

ZERO3勢
タバタケ、だーよし、777

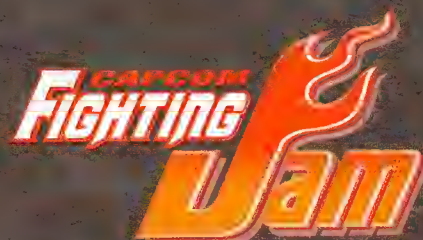
セイヴァー勢
ハイタニ、てるちか、ティンカ、地球、葛西シェダ、会長

キャラクターの相性次第ではどのキャラにもチャンスがある本作。Sランクはジェダを除いた3キャラが三つ巴状態。絶対の安定キャラは存在していない。Aランクの2キャラは、防御と回避能力に優れるが、ムクロはムダの無い立ち回り、デミトリは要所での技のセレクトが難しいので使い手は少ない。Bランクキャラは強力な要素を持ちつつも、苦手キャラがいるためこの位置だ。Cランクキャラは苦手キャラが多く、メインとして使っていくのは厳しい。Dランクキャラは現状では局地戦でしか活躍できない性能だ。試合前に有利不利を大きく左右するキャラ選択、土壇場でどのような駆け引きが生まれるかに注目したい。

ランク	キャラ名
S	ジェダ、アナカリス、ユリアン、かりん
A	デミトリ、ムクロ
B	ザンギエフ、フェリシア、ユン、春麗、レオ、ガイ
C	リュウ、ガイル、ベガ、アレックス、ハウザー、さくら、ロース
D	イングリッド、ヌール

現在のキャラランク

Bランクまでなら上位キャラとも十分闘えるが、Cランクキャラで安定して勝つのは難しい。本作においては苦手キャラが少ないことが、キャラを評価する上で重要となる。

頂を極めし者の信念がぶつかり合う!

CAPCOM FIGHTING Jam

CAPCOM FIGHTING Jam

MARIOKART ARCADE GP

マリオカート アーケードグランプリ

マリオが街(アーケード)に帰ってきた!!

前号でもお伝えした『マリオカート アーケードグランプリ』の続報だ。ほぼ20年ぶりにアーケードゲームに帰ってくるイタリアオヤジ・マリオ。そのゲーム内容を、発売より一足先に紹介しよう!

マリオカート アーケードグランプリ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ボタン+カード
■発 売 日：2005年秋稼働予定
■使用基板：トライフォース

筐体大図解

きょう たい だい ず かい

ナムカム2

プレイヤーの顔を撮り込む「ナムカム」の解像度がアップ！　ライバルカーに相手の顔が表示されるので、対戦時の興奮を、さらに盛り上げてくれるだろう。

このように複数対戦では相手の顔が表示されるのだ。ロックオンアイテムを使って、憎いあんちくしょうをねらい撃ちすることも可能？

アイテムボタン

小さめなハンドルの中央に、クラクションならぬ点灯式のボタンがある。アイテムゲットするとこれが点灯し、押すとアイテムが起動開始となる。

カード

『ドラゴンクロニクル』『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』に続き、この『マリオカート』にもリライタブルカードシステムを導入！　使用キャラクターや自分のレベル、アイテム数を、変化に応じて見える形で記録してくれるぞ。

王道レースゲーがアーケードに

任天堂ならではの「面白対戦要素」を組み込み、家庭用で大人気のレースゲーム『マリオカート』。その最新作が、『ファイナルラップ』など対戦型ドライブゲームの王道メーカー、ナムコから登場！

『マリオカート』の面白さは、アイテムを使って相手のじゃまをしながらレースし、グランプリを勝ち抜くこと。ナムコはこのシステムを踏襲し、さらに独自の開発力をプラスして、対戦をより楽しめる機能を充足させた専用大型筐体を開発。最大四人対戦が可能で、さらにナムコ独自の撮影機能「ｎａｍｃａｍ２」を搭載。通信対戦時にはライバルカーと一緒にプレイヤーの顔を表示させて、対戦を一層熱いものにしてくれる！

完成はまだ先だが、人気の高いシリーズだけに期待はデカいぞ！

アイテム起動！　アイテムにはいろいろな効用があるのでそれをしっかり覚えよう!!

開発者インタビュー

麻雀格闘倶楽部4

MAH-JONG FIGHT CLUB 4

「究極」に果てはない! 生まれ変わったシリーズ最新作!!

日本プロマージャン連盟公認

『3』の人気も衰えぬうちに、早くも『麻雀格闘倶楽部』の最新作が登場! 初心者から上級者まで、すべての麻雀愛好家のために搭載された、各種新システムを解説していくぞ!

Text：カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部4(マージャンファイトクラブ4)
■メーカー：コナミ
■ジャンル：麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：[illegible]年3月(稼[illegible])
■使用基板：―

威風堂堂 14台連結筐体

クライアント、タイトルユニットの増設時のイメージ

麻雀の面白さをより広い層へ!

本作『麻雀格闘倶楽部4(以下『4』)』では、シリーズ初の試みとなる初心者専用のモードが搭載された。麻雀には興味があるけど機会がなくてなかなか始められない……という人のための、各種サポート機能が充実している。牌をそろえて役を作れれば上がり、という基本的なルールさえ分かっていれば、だれでも麻雀を学び、楽しめるぞ。

もちろん中級者や上級者のために、従来の「クラブシステム」や「黄龍戦」もより進化し、勝ち上がっていくことでたどり着ける目標点がさらに明確になった。また、自分の実力がどれくらいなのかということも分かりやすく、やる気がわくこと間違い無しだ!

新有段者よ集え! 切磋琢磨の「新人戦」

「麻雀初心者専用卓」で腕を磨き、晴れて初段に昇格できたプレイヤーには、今後定期的に開催される「新人戦」に参加する権利が与えられる。

同じ初心者同士の真剣勝負が楽しめる上に、優勝すれば名誉ある特別称号が与えられる。ぜひ初心者には、ここを第一目標として頑張って欲しい!

麻雀初心者専用卓の特別ルール

- ●一手の思考時間は、ゆとりの10秒
- ●長考の回数も10秒×3で安心
- ●自分の手牌を選択すると、すでに場に見えている同じ牌の色が変わる機能
- ●ドラ、聴牌(テンパイ)、役の有無などを常に教えてくれるサポート機能

麻雀初心者も安心! 充実した親切モード

『麻雀格闘倶楽部』といえば、プロとも渡り合える上級者たちのゲームというイメージが強かったが、「4」ではまだ麻雀の基礎を身に付けていない人でも楽しめるように、新ゲームモードとして「麻雀初心者専用卓」が導入される。

このモードでは初心者同士で遠慮なく腕を磨き合えるだけではなく、脱・初心者の目標となる大会タイトルも用意されている。まずはこのモードで自信を付けよう!

「麻雀初心者専用卓」から始めよう!

思考時間や牌のガイド機能(左の一覧参照)など、今まで初心者が求めてやまなかった機能が充実している「麻雀初心者専用卓」モード。級位者(十級～一級)のみがプレイ可能のモードなので、周囲のプレイヤーはみんな初心者。自分の未熟さを恥じることなく、伸び伸びとプレイできるぞ。

麻雀格闘場外戦 発売中のPSP版『麻雀格闘倶楽部』で、現行のアーケード最新版『麻雀格闘倶楽部3』の全国ランキングデータを元にした、最新の全国順位算出データを公式サイトからダウンロードできるようになったぞ。手持ちのPCで公式サイトにアクセスし、「データ・ダウンロード」の項目をクリックしてみよう! 公式サイトアドレス http://konamistudio.co.jp/mah-jong/

ついに四段認定!? 日本プロ麻雀連盟との強力タイアップ

日本プロ麻雀連盟公認の「段位認定試験」が、四段にまでその認定段位を拡大し、全国のアマチュア雀士に挑戦状をたたきつける! この難関を、君は突破できるか!?

上級者をより高みへ! 示された新たな目標

黄龍を目指して腕を磨く中級者のために、そして長らくシリーズを通してプレイし、もはや頂点を極めつつあるという上級者たちのために、本作『4』では目標となる到達点が新たに多数設定された。これらを一つひとつ乗り越えていくことで、常に向上心を失うことなく、雀士の頂点を目指していけるぞ!

ついに究極の舞台が整う…… 黄龍戦のさらなる激化

シリーズを追うごとにより激しくなる、超上級者である「黄龍」称号者の戦い。今回からは「黄龍LEVEL」が設定され、自分が黄龍ランキングのどのランクにいるのかが一目瞭然となる。さらに黄龍オーブを賭けての真剣勝負「黄龍闘技場」ではより壮絶な争奪戦が!?

新たなリーグ戦「全国トーナメントリーグ」開幕!

前作『3』でドラマティックな熱戦を演出してくれた、トーナメントモードが、ついにリーグ化! 細かなルールを変更し、より奥深くなったトーナメント戦でスコアを集め、300名のみ所属可能の頂点集団・Sグループを目指せ!

黄龍LEVELを「黄龍闘技場」で上げまくれ!!

同じ程度の黄龍LEVELの者同士がマッチングされ、また移動するオーブの数がLEVELにより大幅に変化するという、月二回の頂上戦が「黄龍闘技場」だ! この決戦を制せずして、最強の黄龍の銘は手に入らないぞ!!

「新クラブシステム」で毎日が熱戦!

全国の店舗がその格を競い合うのみならず、店内No.1の雀士を毎月決定する「クラブシステム」の戦いがさらに激化! 毎日、その一日でのクラブスコアの浮き沈みを算出する「一日クラブシステム」が導入され、「だれが今日、店内で一番なのか?」という熱いバトルが展開するぞ!

さらなるタイアップに要注目!

2月のAOUショーにも、プロ雀士の方々が駆けつけた!

参戦プロ氏名	段位	麻雀暦
紺野 真太郎	四段	16年
山井 弘	四段	20年
山田 ヒロ	四段	15年
相田 夏奈	初段	3年
黒沢 咲	初段	7年
田村 りんか	初段	10年

今回もプロ連盟は本気です!

今回も日本プロ麻雀連盟が新たな刺客を六名投入。人気、実力ともに高い彼らの参戦で、ついに参戦プロの人数は40名となり、対戦がますます熱くなるぞ! さらに今後もプロ連盟とのタイアップ企画が、続々登場とのこと。期待せよ!!

麻雀格闘場外戦 全国からオンラインを通じて多くの強者が参戦し、怒とうの盛り上がりを見せた前作『3』の大会イベントの数々だが、もちろん『4』でも、前作を超えるビックイベントが多数企画されているとのこと! また、オフラインでも日本プロ麻雀連盟の協力を得て行なわれた、さまざまなイベントが大盛況だったが……今回はいかに!? 公式サイトのイベント情報に注目せよ!

いよいよクラス別ステージ解説に突入！
そこっ！　何やってんのっ!!

GUNDAM Battle Operating Simulator

CURRICULUM

今月のカリキュラム

今回、読者諸兄に学んでいただくのは以下の条項が！

いよいよ稼動した一年戦争っ子垂涎のバトルシミュレーター『G-B-O-S』。昼間はゲーセン行って『G-B-O-S』で遊んで、夜は家に帰ってガンプラ作る！

Text:ナイメーヘン士官学校夜間部（ケソ&ちくわ）

機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3Dアクション
■操作方法：ジョイスティック×2+4ボタン+フットペダル
■発売日：稼働中（3月中旬）
■使用基板：Chihiro

初級クラス　全5ステージ 攻略教習

腕試し中の腕試しである"初級クラス"。ここでは操作の基本やゲームのルール、そしてザクとグフの違いを身を持って実感してもらうことが目的となっている。

MISSION 1　こ、こいつ……動くぞ！

まずはMSの操縦に慣れることを心掛けよう。余裕があれば、近接攻撃・ビームサーベルの使い方も練習しておくといい。

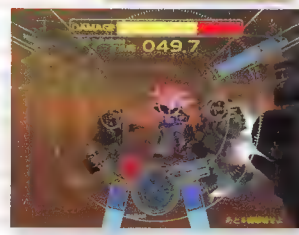
敵MSを6機撃墜せよ！

コロニー内を我が物顔で闊歩するMS-06Fを制限時間内に6機撃破するのが目的。さほど激しい抵抗も無いので、ゲームスタート地点からほとんど動かずにターゲットを撃破することができるだろう。油断していると、時折思い出したようにバズーカーを撃ってくることもあるので、常にシールドボタンには指をかけておきたい。

MISSION 2　撃つぞ、撃つぞ……撃つぞォ！

敵MSを6機撃墜せよ！

戦艦の落下で中央部に大きなクレーターが生じた、市街廃墟へ戦場を移しての戦い。敵の中にはザクだけでなくグフも交じっているので、攻撃はそこそこに厳しくなる。足を止めて撃ち合うのは危険なので、ペダルを用いて常に動きながら攻撃しよう。

レーダーサイトで敵と自分との位置を確認しながら動くのも重要だ。

ステージ中央部には広いスペースがあるが、敵の集中攻撃を受ける可能性がある。中央部の外周を回るように攻撃していこう。

MISSION 3　今は……戦争なんだ……

建造物で敵機が隠れて発見しづらいのも特徴。ロックオンサイトをよく確認し、焦って無駄弾を使わないように。

敵MSを6機撃墜せよ！

遮へい物が多い市街地での戦い。建造物に引っ掛かり移動がスムーズにいかない場合があるので、周囲の状況へ常に気を配って行動していきたい。

特に、敵と距離を置こうとした場合に、背後（左右）に建造物が存在して移動を遮られた――という状況は多々発生するので、移動可能な方向を把握しながら戦おう。

MISSION 4　素人め！　間合いが遠いわ！

最初は左右に移動しながら、遠距離射撃をメインに攻撃していく。

移動可能スペースが狭いので、挟撃されないように気を付けよう。

敵MSを6機撃墜せよ！

ジャブローの戦艦ドックの中に進入してくる敵降下部隊を全滅させるのが目的。フィールドに遮蔽物は無いが、行動可能な場所が狭いので敵機に追い込まれぬように。

正面からまともに撃ち合うと戦力差で押されてしまうので、敵集団を中心にして、円を描くようにしながら攻撃を行なっていくこと。

弾薬のリロード時間の最中には、ビームサーベルによる格闘戦へと移行して、タイムを無駄に使わないようにしておこう。その際には、敵の本体へと突っ込むのではなく、孤立してるMSを優先的に狙って斬り掛かっていこう。

MISSION 5　この風！　この肌触りこそ戦争よ！

MSM-10を2機撃墜せよ

ジャブロー内に進入した2機のゾックを見付け出し、制限時間内に破壊するのが目的。ジャブローの中には、2機のゾックのほかにも多数のMSが進入してきているので、全方位から敵機が現れることを心得ておこう。

ここまで来ると残りタイムがかなり厳しくなっているはずなので、標的以外のMSには目をくれずに、ひたすらゾック狙いでジャブローの深部を目指してもいいだろう。

また、ジャブロー内部は暗くて遮へい物が多いので、目視による確認よりも、レーダーサイトによる位置確認を重視しよう。

薄暗く、地形の起伏が激しいジャブロー。高低差にも気を付けたい。

破壊目標のゾック。スタート地点から離れた最深部に潜んでいる。

G事典 アーケードに初登場となったコックピットタイプのガンダムゲーム『G-B-O-S』。やっぱり大型筐体だと没入感&臨場感が段違いなので、[illegible]で筐体に乗り込むといいだろう。ファーストパーソンシューター（一人称視点シューティング）に慣れている人も、まずは初級クラスを一通りやってみて、操作感覚やルールをつかんでみることをオススメするぞ。

中級クラス

全5ステージ 攻略教習

中級クラスでは敵の数が多く、敵機に囲まれる状況になりがちだ。危機的状況を回避しつつ目標数の敵MSを撃墜するという、攻守両立の技術を身に着けるのがここでの課題だ。

特殊技能講習・中級編

包囲網への対処

囲まれた状態と、離脱した状態の画面写真を見比べれば、危険度が格段に違うことが分かるはず。戦闘中は気が付きにくいが……。

中級以降のクラスでは多くの敵MSに囲まれることが多くなるが、このような場合はとにかく立ち止まらず、敵1機を集中攻撃しながらその敵機の方へと前方急加速で向かい、一点突破しつつ敵を減らしていこう。

急加速以外にもバーニア上昇後の移動なども使い、被弾しないように移動し続けたい。強行してでも包囲を抜けるのが、対複数戦闘の基本だ！

MISSION 1 ソロモンに悪夢を見るか？

MS-09ドムを3機撃墜せよ

ソロモンステージは障害物が多い。狭い場所で移動にもたつくと、すぐに敵からの集中砲火を浴びて撃墜されてしまうぞ！

ドムを3機撃墜すればミッション終了となるので、数が多いザクは基本的に無視して、余計な交戦の回避とドムの速攻撃破による時間短縮を目指そう。

まずはスタート地点から左奥の方向にいる、孤立したドム2機のところへ一気に急加速で向かい、途中で余裕があればザクを何機か撃墜しておく。この2機を撃破したら、あとはヒット&アウェイで残り1機の撃墜ノルマを果たせばいい。

MISSION 4 トリプル・ドムに追撃せよ！

MS-09ドムを3機撃墜せよ

ミッション1と同じく、左奥の方向に3機のドムが孤立しているが、その手強さは戦ってみれば分かるはず。これぞ三連星!?

ドム3機を撃墜するというミッション。目標となるドムは初期配置ではMAPの端に孤立している。ザクやグフは無視して一気に近付いて撃墜したいが、この3機のドムはこちらが近付くと、連携して一気に襲いかかってくる。

この猛攻に攻めあぐねていると、無視していたほかのMSが集まってきてしまう。横方向急加速など回避手段を駆使しつつ、ドムへの攻撃を緩めないこと！

MISSION 2 ジェット・ストリームの脅威

敵MSを6機撃墜せよ

ザクで撃墜数を稼いだとしても、ドムとの交戦は絶対に避けられない。重装甲の上に高機動力という高性能MSが、中級クラスでは最大最悪の障害となる。

機種を問わず敵MSを6機撃墜すればいいのだが、敵機のほとんどが堅固なドムなので、相当厳しい。

ドムに対しては正面から武器を連射しつつ急加速で近付く。もし周囲に敵機が居なければそのまま接近戦を、敵機がほかに居るなら斜めに駆け抜けて安全圏へ、という攻撃を繰り返し、各個撃破しよう。

MISSION 3 戦場となる宇宙（そら）

敵MSを6機撃墜せよ

初の宙間戦闘となるこのステージでは、学ぶべきことが多い。特に移動時のペダル操作は、ここで覚えておかないと後が辛いぞ。

宇宙空間ステージでまず覚えてほしいのが、「前後左右の移動時にはペダルを踏まないと機体が動かない」ということ。また、ペダルを離しても慣性が働いてしばらく動き続けるので、「ペダルを踏んでは離す」という操作でバーニアの加熱を抑えよう。また、上下移動で敵の射線から逃げるという回避手段も、今後重要になる。開幕時に正面に居るザクを相手に、いろいろと試して練習してみるのもいい。

MISSION 5 ケンプファーまでは何マイル？

MS-18Eケンプファーを1機撃墜せよ

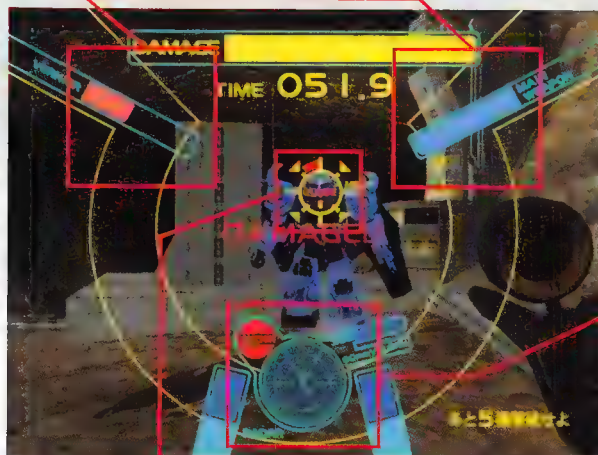
正面奥方向にいて、最初は孤立したまま動かないケンプファー。ガンサイトが合ったときに表示される型番、「MS-18E」が目印だ。一度捉えたら逃すな！

いざ戦うとケンプファーは強敵だが、動く前に倒せば問題無い。

ほかの敵MSと合流してからでは手が出せないので、ミッションが始まったら左右どちらかから、バーニア上昇からの移動で建物を飛び越えつつ敵部隊をう回。そのまま時折着地してバーニアを冷却しつつ、MAP奥を目指して飛んでいこう。

G事典 中級クラスのすべてのミッションに登場し、こちらを苦しめてくるMS-09「ドム」。ガンダムのビームライフルをもってして、6発以上撃ち込んでも撃墜できないことがあるほどだ。その堅固さが厄介だが、思い切って正面の至近距離からビームライフルを3、4発撃ち込み、接近戦攻撃を1セット入れれば、一気に撃破することができる。無理矢理にでも接近戦に持ち込むのもアリか？

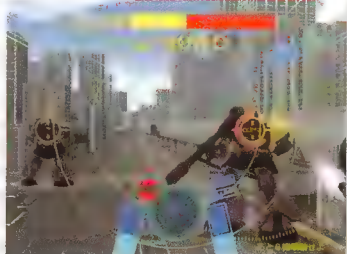
G-B-O-S
モニター表示の高等活用

被弾率が高い、敵を倒すのに時間がかかる……そんなパイロット諸君は、目の前の敵に集中するあまり、モニター上に表示されるあらゆる情報を見逃しているのではないだろうか？　これらの機能を活用してこそ、君のMSは真の性能を発揮するのだ！

ガンサイトで敵を捕そくせよ!

敵を正面に捉えた状態で、なおかつ距離が近いほど、各射撃攻撃の威力は高くなる。トリガーを引く前に、ガンサイトが捉えている相手を常に正面に補足するように意識するだけで、撃墜効率は一気に跳ね上がるぞ。

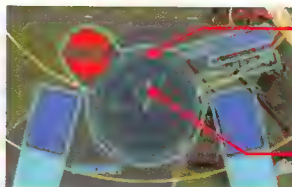
「CLOSE」表示あり：
接近戦可能
射撃の威力が上昇

「CLOSE」表示無し：
接近戦不可能
射撃の威力が低下

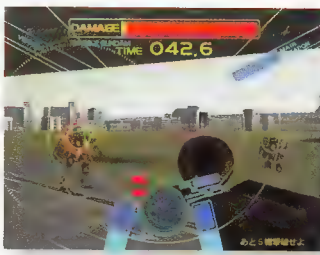
敵を正面に捉えてから攻撃!!

正面から射撃しつつ近付いていけば、そのまま流れるように接近戦に持ち込むことができる。堅固なドムやゲルググも、この連携ですぐに撃墜できるぞ！

レーダーに常時注目せよ!

レーダー上のオレンジ色の光点は、その敵がこちらの有効攻撃範囲内に居る印だが、それはこちらがその敵の攻撃範囲内に居るという意味でもある。

視認できない位置に居る敵からの攻撃は、まず回避できるものではない。正面以外の位置にオレンジ色の光点が無いか、常にレーダーを見てチェックしよう。

赤色の光点：
攻撃有効範囲外に居る敵
（攻撃してもダメージは低い）

オレンジ色の光点：
攻撃有効範囲内に居る敵
（より大きなダメージを与えられる）

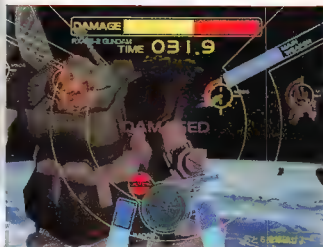
レーダーの外枠が点滅：
その方向に障害物あり

後方や横にオレンジ色の光点がある状態で立ち止まるのは、非常に危険。方向転換してもスキだらけになるので、一気に急加速で逃げた方がいい。

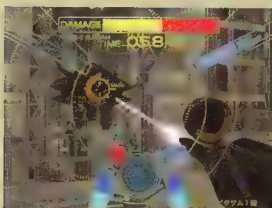
敵のロックオンを外せ!!

ケソール鬼軍曹の G-B-O-S Q&A

キヲツケーッ！　家に作っていないガンプラを積みまくってる奴、前に出て尻を出せ！　ガッシャ仕込みのハンマーガンで根性を再注入してやる！

というわけで、自らの尻に根性を再注入しつつ、皆様の疑問質問に答えていく『G-B-O-S Q&A』をキリキリ始めてみたいと思います。

これらを頭にたたき込んで、駆け足で最寄りのゲーセンに出征すべし。

Q 乱入対戦を申し込まれたら、受けて立たねば軟弱者ですか？

連邦憂国の士たるもの、戦いに臨んでは不退転の意気込みで吶喊（とっかん）してほしいもの。が、時と状況に応じては戦略的撤退もありなんじゃないカナ☆なーんてね。てなわけで、ゲームを開始するときに、ウェポントリガーを押しながらスタートすれば、相手の乱入対戦を拒否することが可能。じっくりとMISSONをこなしたいときや、まだまだ自分がヒヨっ子だと思うときは、拒否しちゃってもよろしくてよ。

あと少しでクリア！　のときに乱入されて涙に暮れる前に使うのも一手だ。

対戦ならではの面白さも味わってほしいので、腕を磨いてから臨んでほしい！

Q ゲームカードが無くても遊べるのでありますか？

一応はカードが無くても普通に遊ぶことができる。しかし、機体の成長データを記録できないため、苦戦を強いられることは必至だ。

今やゲームカードを持つことは戦士のたしなみ。当ゲームでも積極的にカードを利用して、効率よく戦況を打破していってほしい。

カードが無いと、初期状態のガンダムでゲーム開始。成長させた機体を使うにはカードが絶対に必要だぞ。

G事典 メインウェポンゲージの回復速度は非常に遅く、ほぼゼロの状態から全快するまで待つと、相当なタイムロスになる。メインウェポンのリロード時間は改造によって短縮できるので、もし改造済みならわざと空撃ちしてゲージをゼロにし、リロードによって満タンの状態で回復するのを待つのも手だ。もちろんリロード中は無防備になるので、空撃ちは安全を確保してから行なおう。

常にどちらかのゲージに余裕を

敵に囲まれた際にリロード状態になっても、バーニアに余裕があれば逃げることができる。逆にオーバーヒートになっても、武器の残弾があれば強行突破が可能だ。

両方のゲージが振り切れると……

武器の残弾が無く、バーニアもオーバーヒートした状態で敵に囲まれてしまうと、もはや逃げることも戦うこともできなくなってしまう。ゲージの運用は計画的に!

ゲージの増減に注意せよ!

画面左右の上部に表示されている二つのゲージは、今が攻撃に打って出るべきときなのか、それとも一端退いて体制を整えるときなのか、そのタイミングを教えてくれる重要な存在だ。レーダー共々このゲージをこまめにチェックし、余裕があれば攻め、余裕が無ければ守りにと、次の行動を瞬時に決定する判断力を身に着けよう。

左:バーニア温度ゲージ

バーニアを使う移動手段（急加速、バーニア上昇など）を用いると温度が上がり、バーニアを使っていないと回復するゲージ。このゲージがMAXになるとオーバーヒートし、しばらくの間バーニアが使用不能になる。

右:メインウェポンエネルギーゲージ

メインウェポンの残弾数を表すゲージ。メインウェポンを使うたびに減少し、一部例外を除いて時間と共に少量ずつ回復していく。ゲージがゼロになるとリロード状態になり、しばらくメインウェポンが使用できない。

レベルアップした機体で腕を競え!!

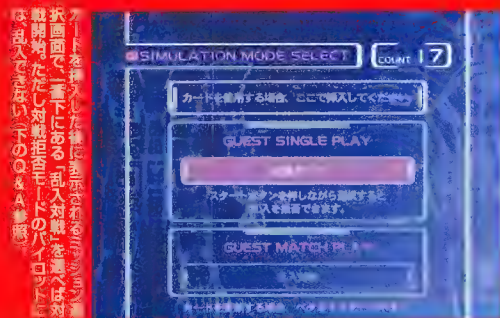
カードに記録されたカスタマイズ機体は、対戦でもそのまま使用可能だ。選択機体によって僚機MSの機種も変わるので、いろいろなMSで多様な戦術を編み出そう!

対戦勝利条件

- 敵リーダー機を3回撃墜する
- 時間切れの場合、スコアが高い方が勝者となる。

さらなる技術向上のために 対戦モードに挑め!

ほかのパイロット候補生との対戦ができるのも、この「G-B-O-S」の特徴だ。通常のミッション以上に高度な状況判断力が必要となるこの対戦モードを制してこそ、ニュータイプの素質ありといえよう!

カードを挿入した際に表示されるミッション選択画面で、一番下にある「乱入対戦」を選べば対戦開始。ただし対戦拒否モードのパイロットには乱入できない（下のQ&A参照）

Q クリア後に表示される「覚醒度」とは何でありますか?

見るからに「キュピーン!」ときそうなこの値は、貴官のプレイ内容に応じてはじき出される戦闘評価値である! ステージクリアのタイムや、敵にダメージを効率良く与えたかによって判定されるのである。新しいクラスやステージをプレイするたびに累積するぞ。

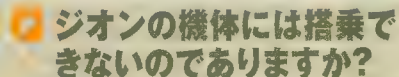
いかに早くクリアし、効率良く敵にダメージを与えられるかで覚醒値が変動。被ダメージそのものは関係無い。

Q ミノフスキー粒子散布下でも、レーダーは信用できるのでありますか?

レーダーを無効化するミノフスキー粒子の開発により、MSでの至近距離の白兵戦が有効視されたのが一年戦争の特徴……だが、安心するがいいさ! 当『G-B.O.S』では、ダ○ワの魚群探知機並みにバッチリクッキリレーダーは機能します。建造物が多くて視認が難しい場所や、宇宙空間での戦闘で有効活用するといいだろう。

Q 操縦するモビルスーツの兵装は固定なんでありますか!?

「兵装って何?」「装備のことさ」「へー、そう」……あッ! 貴様何だその侮蔑の眼差しは!? 罰として息を止めて大気圏突入の刑! とまあ、それはともかく、武器は機体同様条件をクリアすると増え、ガンダムならビームライフルかハイパーバズーカを選べるようになる。なお、ゲームスタート時に選択した武器は、ゲーム終了まで固定される。

Q ジオンの機体には搭乗できないのでありますか?

当シミュレーターで使えるのは連邦謹製の機体のみ。ジオンの機体を使うには『ZIONIC Battle Oparetion Simulator』、いわゆる『Z-B.O.S』（通称ズボス）の登場を待つしかあるまい。「さすがゴッグだぜ! 締め切り遅れてもなんともないぜ!」とか言いたいよね。

そんなこと言ってジオン機を使ってると、「その姿を見るのは忍びない」などと言われて真っ二つにされちゃうよ!

G事典 「せっかく操縦桿操作なんだし、セイバーフィッシュとかGT-FOURとか出して空戦も楽しめるようにするってのは!?」などと考える読者諸氏も多いでしょう。シリーズ化されれば、さまざまな機体に乗れるんですけどね。っていうか、このゲームでもガンダムを選択するとき、ついつい「うーん、搭載40か。重いなー」とか、意味の無いことを心配してしまう方は居ませんか? そうですか。

稼働開始！ 新たな闘いに挑戦せよ!!

©Sammy / ©Dimps 2004-2005

ザ・ランブルフィッシュ2
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：3月下旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

ついに稼働開始を迎えた『T.R.F.2』。稼働直後となる今回は、本作から始める人も安心の入門講座と、全キャラの基礎攻略&連続技を掲載！

※文中の略称や略号は以下の意味を表します

ジョルト	ジョルトアタック	I.ブレイク	インパクトブレイク	⇅	ラッシュコンボでのつなぎ
アドバンスド	アドバンスドアタック	I.ブロウ	インパクトブロウ	ⓒ	キャンセルでのつなぎ
G.ダッシュ	グラウンドダッシュ	O.A.	オフェンシブアーツ	ⓒⓒ	クリティカルキャンセルでのつなぎ
A.ダッシュ	エリアルダッシュ	D.A.	ディフェンシブアーツ		
H.A.ダッシュ	ハイエアーダッシュ	C.A.	クリティカルアーツ		

一人前の闘魚へと成長するために……

闘魚弐入門

本作でのセオリーを、基礎から上級まで順を追って解説。少しずつでも覚えれば、対戦が楽しくなるぞ。

Text：モミアゲ

初級編

基本となる動き

シンプルだが、闘い方はややクセのある本作。『T.R.F2』流の立ち回りを身に付けよう。

立ち回りの主軸はジャンプとダッシュ

本作の地上通常技は、弱攻撃だとリーチが短く、強攻撃だとスキが大きい傾向にある。気軽に振り回せる技が少ないので、地上でのジリジリとしたけん制を主体に闘っていても、主導権は握りにくい。素早いダッシュやバックステップで間合いを調整しつつ、空振りのリスクが小さいジャンプ攻撃でけん制、機を見てダッシュやジャンプから一気に攻めるのが、『T.R.F.2』でのスタンダードとなるのだ。

攻め手側が有利なシステムが多い本作では、「いかに初手の攻撃を当てるか」が重要だ。

ラッシュコンボとキャンセル

まずは『T.R.F.2』のシステムで最も重要度が高い「ラッシュコンボ」を解説しよう。

ラッシュコンボは「通常技の硬直をキャンセルして次の通常技を出す」システム。相手に技を当てたときに限り、左記のルートのに沿った流れで繰り出せる（一部ルートが制限されているキャラも居る）。

入力時は、弱攻撃のヒットストップが短いことに注意。弱→弱or強はできるだけ素早く入力し、逆に強→強はゆっくりと入力するのがコツだ。

また、全通常技は特殊技や必殺技でキャンセル可能。特殊技は必殺技でキャンセルできるものがあり、さらに必殺技の一部は、O.A.やC.A.でキャンセルする「クリティカルキャンセル」が可能。連係や連続技の流れは幅広いぞ。

～ラッシュコンボルート～

※【弱→弱】および【強→強】のつなぎは1回のみ（弱Ⓚ→弱Ⓟ後に弱Ⓚは出せない）。

ラッシュコンボは空中でも使うことが可能。システムは基本的に地上版と同じで、ほとんどの場合は連続ヒットし、当たり方によっては追撃が可能などリターンが大きい。空中の相手には、積極的にラッシュコンボを狙っていこう。

弱攻撃→弱or強攻撃は素早く、強攻撃→強攻撃は落ち着いて入力しよう。

基本となるのはダッシュからのラッシュコンボ。まずは弱攻撃1～2発から強攻撃へ。

最後は必殺技で締め。慣れてきたらヒット確認やO.A.へのつなぎも取り入れてみよう。

さらに追撃が！ 弱→強→強の出し切りなどで感覚をつかんだらチャレンジしてみよう。

空中ラッシュコンボも、コツは地上版と同じ。最後の1発を着地寸前で当てれば……、

Postscript T.R.F. ●ラッシュコンボ補足：オービル、バズウ、ミトは、ほかのキャラと異なりラッシュコンボのルートに制限が多い。オービルは【弱攻撃→強攻撃】というルートのみで、バズウは【弱攻撃→弱攻撃】というルートのみでラッシュコンボが可能だ。一方、ミトは罪の構えだとラッシュコンボが一切使用できない。また、罰の構えでもジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】というルートが使用できないので注意。

中級編

『T.R.F.2』の攻め方

基本的な連続技が使えるようになったら、次はガードを崩すための攻め方を覚えよう。

狙うはガードクラッシュ

体力下の小さいゲージはガードゲージで、攻撃をガードさせると減少。ゼロにするとガードクラッシュが発生し、相手が一定時間無防備になる。

このガードクラッシュ自体はほかの作品でも見られるが、本作はガードゲージ減少値が全体的に大きい上、無防備になる時間が非常に長いのが特徴。ガードクラッシュさせて連続技を決めることが、基本的な攻めの一つとなるのだ。

ただし、強攻撃や必殺技はガード後に不利な状況となるものがほとんど。そこで、攻め方に工夫を加えていこう。

ガードクラッシュが非常に早い本作。ラッシュコンボを1セットガードさせるだけで……、

一気にここまでけずれる。しかも、ガードクラッシュ発生後は容易に連続技が決まるぞ！

本作はラッシュコンボやキャンセルの受付時間が非常に長く、技の硬直中はいつでも可能だと考えていいほど。これを利用し、相手に攻撃をガードされたときはタイミングを遅らせて技を出してみよう。こちらの攻めが途切れたと勘違いし、相手が反撃を試みればしめたもの。遅めに出した技でつぶすことができるぞ。

こういった行動を交ぜれば、相手は攻めの途切れ目が分かりくくなり、ヘタに手を出せなくなるはず。相手がガードで固まるようになったら、弱攻撃止めや後述のアドバンスドなどを交ぜて攻め、本命のガードクラッシュを狙おう。

ガードクラッシュを警戒し、焦って反撃に転じようと暴れてくる相手に対しては……、

タイミング遅めのラッシュコンボが有効。暴れを抑制してガードクラッシュを狙え！

～攻めの三カ条～

- 一、ラッシュコンボは読まれないようタイミングを変える！
- 一、相手が固まったら図々しく攻め続けろ！
- 一、ガードクラッシュさせたら強攻撃から連続技！

アドバンスドを使ってみよう

アドバンスドは、強Ⓟ強Ⓚ同時押しで出せる発生の早い突進攻撃（オフェンスゲージを1本消費）。必殺技のように、通常技や特殊技をキャンセルして出すことができる。

当てた後は通常技や必殺技など、ほぼすべての技をキャンセルで出すことが可能。加えて素早く通常技でキャンセルすると突進の勢いが残るため、ダッシュ攻撃に近い感覚で攻め続けることが可能だ。

これらの性質から、連続技や連係に幅広く活用できるアドバンスド。まずはラッシュコンボ→アドバンスド→ラッシュコンボという基本的な流れを覚え、連続技やラッシュコンボを出し切った際のフォローとして役立てよう。慣れてきたら前述の遅めキャンセルやアドバンスド～弱攻撃止めなどを取り入れれば、より攻めを継続しやすくなるぞ。

なお、アドバンスドからつないだ通常技（ラッシュコンボ）からは、アドバンスドを出すことができない。再度出したければ、一度ラッシュコンボを止める必要があるのだ。

ラッシュコンボから連続技や固め連係に使うほか、コマンドが簡単な点を活かし……、

立ち回りで使用するけん制技から、連続技に持ち込む手段としても優秀だ。

アドバンスド後はラッシュコンボにつなぎ、必殺技や各種アーツまでたたき込もう！

～アドバンスド三カ条～

- 一、ラッシュコンボからキャンセルで出せ！
- 一、当てた後は素早く通常技を出し、連続技or攻め継続！
- 一、単発の技からヒット確認して決めるも良し！

投げ技でガードを崩せ！

本作は、起き上がり直後やガード硬直&のけぞりから復帰した直後の「投げられない時間」が短いため、投げ技が強力なガード崩し手段となる。特にコマンド投げを持つキャラは、通常技などから連続キャンセルで狙えるため強力だ。

ダッシュ通常技やアドバンスド～弱めキャンセルからのコマンド投げは、見切られにくく強力。

中級編

『T.R.F.2』の守り方

攻め込まれると切り返しが難しい本作。反撃よりも、まずは仕切り直すことが重要だ。

相手の攻めへの対処法

相手に攻め込ませないためには、まず初手の対処が重要。

地上から接近してくる相手には、後方ジャンプ攻撃でのけん制が比較的安全。横方向に長い技を出せば、着地を狙った接近にもある程度対応できる。また、強力な対空手段が無い相手には、垂直ジャンプ攻撃をかぶせて攻めに転じるのも有効な行動といえる。

一方、空中からの接近にも後方ジャンプが有効。ジャンプ攻撃を空中ガードしてしまうと状況が悪くなるので、昇りで発生の早いジャンプ攻撃を出して迎撃したい。素早く反応できれば、前方ジャンプ～ラッシュコンボが強力。ガードされても着地後は有利なので、攻めに転じられるぞ。

相手側が有利な状況など、ジャンプによる回避が困難な場合は、バックステップによる仕切り直しを狙ってみよう。バックステップは出始めに無敵時間があるため、タイミングが合えばほとんどの攻撃を避けることができるのだ。

相手に固められた際、焦って暴れるのは危険。暴れ防止の行動でつぶされやすい。

冷静にガードを固め、連係のすき間を見切ってバックステップで逃げるのが安全策だ。

～守りの三カ条～

- 一、地上からの接近には、ジャンプ攻撃を上からかぶせる！
- 一、空中からの接近には、こちらも跳んで空対空で対抗！
- 一、攻め込まれても焦らず、冷静にバックステップ！

浮かされたときは？

空中に浮かされた後は、各種攻撃ボタンでやられ状態から復帰する「リカバリー」が可能。動作開始直後は無敵で、入力時のレバー（←、→、それ以外）で方向を選択できる。タイミングと方向をうまく使い分け、追撃を回避しよう。

読まれないようにタイミングや方向を変えよう。あえて使わずにダウンするのも手だ。

Postscript T.R.F.　●キャンセルタイミング補足：ラッシュコンボや必殺技でのキャンセルと異なり、アドバンスドや特殊技をキャンセルで出す場合は、先行入力をあまり受け付けていないことに注意。出しにくいと感じる人は、遅めの入力を意識してみよう。特にキャンセルで特殊技を出す場合、同じボタンのラッシュコンボが可能な状況では、少しでも入力が早いとラッシュコンボが出てしまうので注意。

上級編 Dボタンを使いこなす!

次なるステップを目指すにはDボタンが必須。有効なものが多いのでしっかり覚えよう。

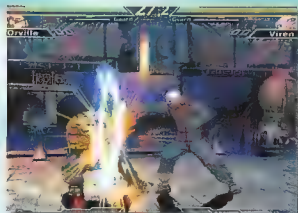
インパクトブレイク
攻撃をガード中に← or ↙+D

I.ブレイクは、相手の技をガードした直後に入力することで成立し、相手に一定の硬直時間を与えるシステム(ディフェンスゲージ1本消費)。コマンドはレバー入れっぱなしでもOKで、連続ガードの最中にも使うことができる。

←+Dと↙+Dの違いは対応している技。←+Dはジャンプ攻撃や中段技を含む「立ちガードで防げる技」、↙+Dは「しゃがみガードでしか防げない技(下段技)」に対応しているぞ。立ちガードで防げる技をガード後に↙+Dなど、対応していない入力をすると失敗となり、効果を得られない上にディフェンスゲージを1本消費するので注意。

なお、飛び道具系の技に対してはI.ブレイクを使えないが、間違って入力してもディフェンスゲージは消費しない。

続いて、I.ブレイクの使いどころを考えてみよう。最初はむやみに狙わず、ラッシュコンボからの強攻撃や必殺技、ジャンプ攻撃などの、タイミングを計りやすい攻撃に的を絞るといい。I.ブレイクに成功した後は、相手側もキャンセルによる行動(通常技↓ラッシュコンボ or 必殺技、必殺技↓O.A.など)が可能なので、弱攻撃やアドバンスドといった発生の早い技で反撃しよう。逆に続く攻撃の無いO.A.などは、I.ブレイクから反撃が確定しやすいので見逃さずに。

また、ジャンプ攻撃をI.ブレイク後などの間合いが近い場合は、発生の早い投げ技が反撃手段として簡単かつ優秀だ。

失敗時はオレンジ色のエフェクトが発生するが、効果は無くゲージのみ消費してしまう。

成功時は青白いエフェクトが発生、相手を一定時間硬直させるので……。

状況は五分以上に。反撃は発生の早い技や投げ技が基本。無敵技を出すのも有効だ。

相手の連係が読めたらI.ブレイクを狙ってみよう。下段技以外はガード後に←+Dだ!

グラウンドダッジ
→ or ニュートラル or ↘+D

潜り込むように前進する特殊動作で、攻撃位置の低い技(主に下段技)と投げ技以外を回避できる。終わり際にスキは無く、動作中にやられ判定があるのは常に足元のみだ。

また、動作開始から一定時間後は、通常技でキャンセルすることが可能。G.ダッジ中の通常技からもラッシュコンボに移行できるため、うまく相手の固めやけん制に合わせれば、回避しつつ反撃(攻め)に転じることができるのだ。

ガードすると主導権を握られるアドバンスドだが、G.ダッジを使えば回避&反撃が可能。

エリアルダッジ
↗ or → or ↘+D

前方に小さくジャンプするA.ダッジは、下段技などの攻撃位置が低い技を回避できる。

動作開始から一定時間後は、やはり通常技(ジャンプ攻撃)を出すことが可能。G.ダッジとは異なり、動作中に出した通常技からはラッシュコンボやキャンセル必殺技を出せないが、着地のスキが小さいため、低い打点で出せば連続技を狙えるほど有利に。回避手段というより、小ジャンプ感覚で攻めの手段として使おう。

小ジャンプ感覚のA.ダッジ。弱攻撃後やジャンプ攻撃後などに使い、攻勢を維持しよう。

クイックリカバリー
吹っ飛び中にD

通常のリカバリーとは違って空中やられ状態になった直後から使える上、横方向への移動距離が長いという長所を持つクイックリカバリー。リカバリーが不可能な空中連続技から脱出できるほか、リカバリーを狙った攻めから逃げやすいという強みもある。

使用時はディフェンスゲージを1本消費するので、ここぞというときに使おう。

相手の技によっては、くらった直後にクイックリカバリーを使えば反撃が可能に!

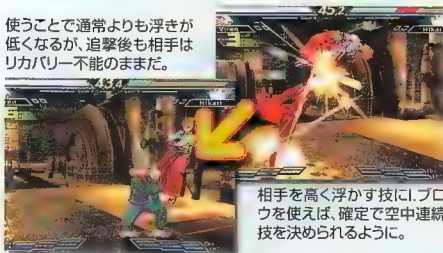
強力な空中連続技を決められそうになったら、素早くクイックリカバリーで回避しよう。

上級編 新システムを導入する!

一通りのセオリー&システムをマスターしたら、新システムにチャレンジしてみよう。

インパクトブロウ
ダウン属性を持つ必殺技中にD

新要素のI.ブロウは、相手の各種リカバリーを封じるシステム。成功後は追撃の有無を問わずダウンまでリカバリー不能で、後述のグラウンドリカバリーも封じられる。

対応技は相手を高く吹っ飛ばす技が多いが、I.ブロウ成立後は通常よりも浮きが低くなるため、追撃は難しくなる。また、入力タイミングはシビアで、ヒット確認からの入力はほぼ不可能。だが、追撃に成功すれば空中連続技が完全に確定するため、今後の研究に期待できそうなシステムだ。

使うことで通常よりも浮きが低くなるが、追撃後も相手はリカバリー不能のままだ。

相手を高く浮かす技にI.ブロウを使えば、確定で空中連続技を決められるように。

ハイエアーダッジ
空中でD

空中で回避動作を取る新システム。その場で一瞬浮き上がった後、下方向へ軌道を変えて落下する。動作開始直後に若干の無敵時間があるぞ。

前述の性質から、跳び込むと見せかけつつ落下してフェイントを掛けたり、タイミング良く対空技に合わせて回避するのが主な用途になる。ただ、動作中に攻撃を出すことはできず、着地後に硬直があるため、多用は禁物といえる。

無敵時間で対空技を回避するのは難しいので、ジャンプ軌道を変える用途がメインか?

グラウンドリカバリー
ダウン中に← or →+D

ダウンから起き上がるまでの間に入力することで、レバーに応じた方向へ移動しながら起き上がる新システム。

起き攻めを回避する手段として有効だが、動作中は常に投げられ判定がある上、終わり際にはわずかだが無防備なスキがあるため、確定で反撃を受ける可能性がある。読まれない程度に使っていこう。

また、各種アーツやI.ブロウを受けた後は、使用できないことを覚えておこう。

Postscript T.R.F. ●真のリバーサルが可能に!: 前作にあった「ダウンやガード硬直から復帰直後の通常投げとガードしかできない時間」が、本作では無くなっている。起き上がりに技を重ねられても、リバーサルで必殺技やバックステップを出すことができるのだ。さらに新システムであるグラウンドリカバリーの追加により、ダウン側の選択肢が豊富に。安易な起き攻めは回避されやすいので気を付けよう。

包囲網は完璧。抵抗は無駄。

得手、不得手がはっきりしているため、自分の有利な状況を維持することが重要なシェリル。欠点は作戦でカバーせよ！

Sheryl

シェリル

Text：モミアゲ

技解説

●主要通常技／接近戦での主力は、発生が早い立ち弱Ⓟ。連続ヒットする近距離立ち強Ⓟにつなぐのが基本だが、間合いが遠い場合は下段技の遠距離立ち強Ⓚへ連係させよう。➡＋強Ⓟは中段技。発生が早いのでガード崩しに使えるぞ。

●アインザッツ／鋼糸を放つ飛び道具。一定距離伸ばした後に引き戻し、その部分も攻撃判定がある。引き戻しをガードさせれば有利な上、ヒット時はO.A.につなげられるため、シェリルの主技となる技だ。G.ダッジで避けられてしまい、その場合は反撃を受けてしまうので、読まれないように工夫して使っていこう。

●シャルファー・アインザッツ／アインザッツより発生が遅い代わりに、射程が長くボタン押しっぱなしでタメられる。また、射出の瞬間に弱Ⓟを押すと斜め上、弱Ⓚを押すと斜め下に撃つことが可能。斜め下に撃った場合は下段だ。

●アンプラーゼン／Ⓟは自分、Ⓚは相手に合わせ、弱は足元、強は頭付近にマーカーを設置する技。ジャンプ中に出すと、Ⓟは自分の位置、Ⓚは相手の頭付近に設置する。攻撃判定は無く、後述のシュナイデントを使って初めて効果を発揮。設置できる数は最大四つだ。

●シュナイデント／マーカーに向けて飛び道具を放つ。飛び道具は最初に設置したマーカーへ飛んでいき、以降設置順にマーカーからマーカーへと飛んでいく。マーカーが無いと空撃ちになるので注意。

●アンファング／真上に飛び上がり、糸で画面上部にぶら下がる。飛び上がる動作に攻撃判定があり、くらった相手はリカバリー不能。ぶら下がった後は、ⓅやⓀの追加入力で派生技に移行。Dでぶら下がりを中止して後方に跳ねる。

●ラング・ハルテ／アンファングからの派生技。弱はガードされてもほぼ五分の急降下蹴り。強は両足で相手を踏み付けて後方に跳ねる技で、ヒット時はダウンを奪え、跳ねた後も空中で行動が可能だ。

●クーツェ・ハルテ／アンファングからの派生技で、ヒット時に相手をたたき付けるカカト落とし。出始めに無敵時間があるため、アンファングをつぶそうとする相手の迎撃に有効。弱は発生が早い分無敵時間が短く、強はその逆だ。

●ヴァイトアップ／前斜め上に鋼糸を飛ばし、画面上部に到達すると弱は1回、強は3回鋼糸が降り注がれる。降り注ぎ部分がヒットすると、相手を鋼糸で持ち上げて蹴りを加える。発生が遅いので、遠距離からの使用を心掛けよう。

●シュルッスシュトリヒ／鋼糸を放つO.A.。ヒット時は鋼糸伝いに電撃を放って攻撃する。発生が早く、強攻撃や➡＋強Ⓟから連続ヒットするぞ。

●ヴォーゲント／自分の周囲に結界を張り、相手の攻撃を受けると破裂する当て身系のD.A.。成功時は追撃が可能だ。

●ユーバーシュラーゲン／O.A.と同じような性能に加え、長い無敵時間を持つC.A.。ヒット時は相手を鋼糸で引き寄せて蹴り飛ばし、鋼糸を弾いてダメージを与える。

アインザッツは戻しまで当てれば有利。G.ダッジに注意しつつ固めやけん制に使おう。

中間距離でのけん制は、G.ダッジ対策のシャルファー・アインザッツ（斜め下射出）を交ぜよう。

マーカーからマーカーへと反射するシュナイデントは、弾けるマーカーにも攻撃判定がある。一気に攻めるチャンスだ！

シェリルはジャンプ攻撃が全体的に弱いので、垂直ジャンプによるけん制の代わりに、アンファングを使っていくといい。

Color Variation

弱Ⓟ / 強Ⓟ / D / 弱Ⓚ / 強Ⓚ / スタート

特殊技	アクツェント	➡＋強Ⓟ
必殺技	アインザッツ	↓↘→＋弱Ⓟ
	シャルファー・アインザッツ	↓↘→＋強Ⓟ（ホールド可能）
	アンプラーゼン	↓↙←＋ⓅorⓀ
	シュナイデント	→↓↘＋Ⓟ
	①アンファング	→↓↘＋Ⓚ
	→ラング・ハルテ	①のぶら下がり中にⓀ
	→クーツェ・ハルテ	①のぶら下がり中にⓅ
	ヴァイトアップ	←↓↙＋Ⓟ
O.A.	シュルッスシュトリヒ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
D.A.	ヴォーゲント	←→↘↓↙←＋Ⓚ
C.A.	ユーバーシュラーゲン	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
クリティカルキャンセル対応技	アインザッツ	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法　すべてはマーカー2個から始まる

通常技の性能がイマイチなので、接近戦は苦手。逆に遠距離戦は、アンプラーゼン→シュナイデントで主導権を握ることができる。アインザッツやアンファングによるけん制で相手の接近を抑制しつつ、アンプラーゼン設置のチャンスをうかがい、設置後はシュナイデントを盾に攻め込むのが基本だ。

アンプラーゼンは後方ジャンプからⓀ→着地際にⓀと設置するのがオススメ。設置した後は、相手が攻めてくるようならすぐに、警戒して攻めてこないようなら続けて弱Ⓚアンプラーゼンを出してから、シュナイデントを撃っていこう。ガードさせれば大幅に有利となるので、ダッシュで追い掛けて➡＋強Ⓟやジョルトなどでガードを崩していくといい。➡＋強Ⓟはラッシュコンボから出すのも有効だ。

Point！

●相手の接近はアインザッツとアンファングで抑制！
●マーカー設置は後方ジャンプからが基本！
●設置したマーカーは焦らずじっくり使え！
●➡＋強Ⓟやジョルトで相手のガードを崩せ！

連続技

Ⅰ ダッシュ［立ち弱Ⓟorしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ］Ⓒ➡シュルッスシュトリヒ

Ⅱ アインザッツ（2段目）or➡＋強Ⓟ（2段目）Ⓒ➡シュルッスシュトリヒ

Ⅲ ジョルト→ジャンプ［弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ］（→着地）→ジャンプ［強Ⓚ→強Ⓟ］（→着地）→ジャンプ［弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ］

Ⅰの遠距離立ち強Ⓚはアインザッツに代えてもいいが、一部キャラのしゃがみ状態には戻り部分が当たりにくい。Ⅱはヒット確認から決めるもの。Ⅲはジョルト後の空中連続技だ。

シュナイデントを盾に接近したら、中段の➡＋強Ⓟなどでガードを崩しにかかろう。

➡＋強Ⓟやアインザッツがヒットしたら、ヒット確認からO.A.を決めていきたい。

O.A.後はダッシュしゃがみ弱Ⓚで追い打ちし、弱Ⓚアンプラーゼンを設置しよう。

Postscript T.R.F.　●シェリル補足：上記連続写真でアンプラーゼン設置後は、シュナイデントを撃ちダッシュして起き攻めへ。ただし、オフェンスゲージが無い場合は連続技の威力が低いので、起き攻めをせずにアンプラーゼンを設置した方がいい。また、ラッシュコンボで近距離立ち強Ⓟを出せない間合いでも、弱攻撃×2→アドバンスド～［立ち弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ］……と工夫すれば連続技を狙える。

「罪の構え」と「罰の構え」の切り替えが可能で、それぞれ性能が大きく異なるミト。両構えを使いこなし、欠点を補いつつ闘うのだ!!

Mito

ミト

Text:ハメコ。

技解説(罪の構え)

●**主要通常技**/ラッシュコンボが無い罪の構えは近距離戦に不向きだが、姿勢が低くリーチに優れた下段技のしゃがみ強Ⓚ、リーチに優れた立ち強Ⓟのおかげで、遠~中間距離戦に強い。接近時は連発できるしゃがみ弱Ⓚから、→+Ⓟ同時押しにつなぐのが基本。ジャンプ攻撃は、持続時間が長く上下に強い強Ⓚを、頂点付近で出しておくのが有効だ。

●**慈愛**/木刀から波動を飛ばす飛び道具。発生は遅いものの、出てしまえば非常にスキが小さく使いやすい。弱→同時押し→強の順に弾速が速くなり、動作時間が長くなるぞ。

●**慈悲**/木刀で斬り上げつつ上昇。弱→同時押し→強の順に上昇高度が上がる。どれも発生後まで無敵時間が持続し、発生直後は空中ガード不能なため、対空技として信頼できる。カウンターヒット時は相手が高く浮き、追撃が可能だ。

●**罰の構え**/構えを切り替える。モーションが短いので、通常技のスキを減らす用途で使える。通常技空振り時もキャンセルで出すことが可能だ。

●**滅罪**/小さく跳び上がりつつ面打ちを繰り出す、中段のO.A.。連続技に使っていこう。

●**らぶぱんち**/ガード中のみ出せるD.A.。リーチは短いが、地上の相手にヒットさせればさらなる追撃が可能となる。

●**神技 断罪**/移動投げ扱いのC.A.。暗転後にジャンプで回避されてしまうのが痛い。

立ち強Ⓟから強Ⓟ追加入力で、返しの攻撃を繰り出す。スキが小さいのでけん制に有効。

Ⓟ同時押しで慈愛を出せば、技後は罰の構えとなる。弾を盾にして接近戦へと持ち込もう。

技解説(罰の構え)

●**主要通常技**/罰の構えはラッシュコンボが可能な上、強力な通常技が多い。地上では下段でリーチに優れたしゃがみ強Ⓟがメイン。空中では横に長いジャンプ強Ⓟと、下方向へ強い上に攻撃判定が3回発生するジャンプ強Ⓚが使いやすい。跳び込み時はジャンプ上昇中に弱Ⓚを出し、頂点付近で強Ⓚを出すのが基本だ。

●**誅伐**/前進しつつ3回突きを繰り出す。突進距離は弱→同時押し→強の順に長くなる。ヒットさせても反撃を受けるため、ヒット確認から出して粛清までセットで決めたい。

●**誅滅**/小さく前方に跳び上がり、空中から3段突きを放つ中段攻撃。弱→同時押し→強の順に技後の状況が悪くなる分、移動距離が長くなる。基本的にスキが小さく、同時押しはガード後の状況が五分、弱に至ってはガードされても有利だ。同時押しのみ発生が早いため、強攻撃をキャンセルして出せば連続技になる。

●**罪の構え**/「罰の構え」同様、構えを切り替える動作。

●**粛清**/こん身の突きを放つO.A.。誅伐からクリティカルキャンセルで出すことで、連続技に組み込むのが基本だ。また、発生後まで無敵時間が持続するので、起き上がりや割り込みに使うのも有効。

●**制裁**/ダウン中のみ出せるD.A.。カウンターヒット時は相手を浮かすことができるが、発動条件と性能の関係上、使うポイントは少ないといえる。

●**神技 天罰**/強烈な突きを放つC.A.。粛清の代わりとして連続技に組み込めるが、粛清やブーストダイブが非常に強力なミトは細かくゲージを消費するため、両ゲージが満タンまでたまる機会は少ない。

罰の構えのジャンプ強Ⓟは横に長く、対地、対空共にけん制技として高い効果を発揮する。

Color Variation

弱Ⓟ / 強Ⓟ / D / 弱Ⓚ / 強Ⓚ / スタート

構え	種別	技名	コマンド
罪の構え	特殊技	業(ごう)	→+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し
	必殺技	慈愛(じあい)	↓↘→+Ⓟ
		慈悲(じひ)	→↓↘+Ⓟ
		罰の構え(ばつのかまえ)	↓+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し
	O.A.	滅罪(めつざい)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	D.A.	らぶぱんち	ガード中に←↙↓↘→+Ⓟ
	C.A.	神技 断罪(しんぎ だんざい)	↓↘←↙↓↘→+Ⓟ
罰の構え	特殊技	咎(とが)	→+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し
	必殺技	誅伐(ちゅうばつ)	↓↘→+Ⓟ
		誅滅(ちゅうめつ)	↓↙←+Ⓟ
		罪の構え(つみのかまえ)	↓+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し
	O.A.	粛清(しゅくせい)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	D.A.	制裁(せいさい)	ダウン中に↓↙←↓↙←+Ⓟ
	C.A.	神技 天罰(しんぎ てんばつ)	↓↘←↙↓↘→+Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技	慈愛、慈悲、誅伐(2~3段目のみ)、誅滅(3段目のみ)

※必殺技はボタン同時押しでも発動可、その場合は技後に構えが切り替わる
※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法 まずは罰の構えを覚えるです

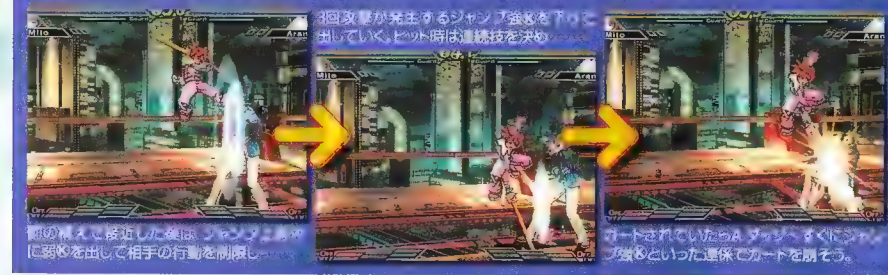
二つの構えを持つ性質上、難解なキャラといえるミト。まずは簡単で強力な連続技Ⅱを持つ、罰の構えを主体に闘うといい。強力なジャンプ強Ⓚで接近したら、下段のしゃがみ弱Ⓚと中段のA.ダッジ→ジャンプ強Ⓚで二択を迫り、ヒット時は連続技へ。ガード時はラッシュコンボの立ち強Ⓚを罪の構えでキャンセルし、スキを減らすのが基本行動だ。

罪の構えでは、スキの小さい慈愛で跳び込みを誘い、慈悲で落とすのが基本戦法。けん制技として強力なしゃがみ強Ⓚも忘れずに。キャンセル罰の構えでフォローできるので、空振りしても問題無い。

ブーストダイブは瞬間的に攻撃判定が発生するため、至近距離なら相手がガードポーズを取っていない限りガード不可能。困ったらどんどん使うのだ。

罰の構えで接近したら、ジャンプ上昇中に弱Ⓚを出して相手の行動を制限し……

3回攻撃が発生するジャンプ強Ⓚを下りに出していく。ヒット時は連続技を決め……

ガードされていたらA.ダッジ→すぐにジャンプ強Ⓚといった連係でガードを崩そう。

Point!

●基本は罰の構えでの連続技狙い!!
●罪の構えでは「跳ばせて落とせ!!」
●構えキャンセルでけん制技のスキをフォロー!!
●困ったときはブーストダイブ!!

連続技

Ⅰ (罪の構え)しゃがみ弱Ⓚ×2~3→立ち弱Ⓚ Ⓒ→ →+Ⓟ同時押し Ⓒ→ 慈悲or滅罪

Ⅱ (罰の構え)【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ→ 強誅伐(3段目) Ⓒ→ 粛清

Ⅲ (罰の構えでブーストダイブ発動→)ハートヒット→ジャンプ(頂点付近で)強Ⓚ→ハートヒット→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ(2段目)→立ち強Ⓚ】Ⓒ→ 同時押し誅滅→ハートヒット→しゃがみ強Ⓚ

Ⅰは前進する立ち弱Ⓚから→+Ⓟ同時押しにつなぐのがコツ。Ⅱは常に狙う基本連続技。Ⅲはブーストダイブ発動からの連続技。誅滅後にハートがヒットするため、着地後の追撃が間に合う。

Postscript T.R.F. ●ミト補足:戦力アップを図るなら、各種通常技→キャンセル構え切り替えから、ダッシュやA.ダッジを使った攻めを取り入れよう。一応、罪の構えでダッシュ立ち強Ⓚ(→キャンセル罰の構え)→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ】~といった連続技が、難しいながら可能だぞ。なお、戦闘開始時は罪の構えから始まり、構えはラウンドが変わっても持ち越すことを覚えておこう。

凶暴な性格に反し、リーチと必殺技を活かした遠距離戦が得意。弱→強のラッシュコンボを持たないため、少々クセのあるキャラだ。

Bazoo バズウ

Text: OYZ

Color Variation

弱Ⓟ　強Ⓟ　D
弱Ⓚ　強Ⓚ　スタート

技解説

●**主要通常技**／中間距離のけん制には、発生が早い、リーチが長い、判定が強いと非常に優秀なしゃがみ弱Ⓟ。これを軸に闘いつつ、リーチの長い下段技のしゃがみ強Ⓟ、先読みの対空技として使えるしゃがみ強Ⓚを交ぜるのが基本だ。

ジャンプ攻撃は、下方向に強く昇りで出せば中段になる強Ⓟが主力。連続技は決めにくいので、後方ジャンプの昇りで出すなどの工夫しよう。

とにかく強いしゃがみ弱Ⓟ。中間距離のけん制はこれで決まり！　しつこく出していこう。

●**ドラゴンフィッシュブロー**／上体を後方に反らし、上からパンチを振り下ろす。しゃがみガード不能で、ガードされても反撃は受けない（ほぼ五分）。弱は発生が早く、リーチが短め。一方、強は発生がやや遅い分、リーチが長い。

中段のドラゴンフィッシュブローは、たまに使うと決まりやすい。ヒット時はクリティカルキャンセルでO.A.につなごう。

●**ドラゴンフィッシュノック**／上体を反らし、両手でストレートを繰り出す。弱は発生が早く、強はリーチが長い点は前述の～ブローと同様だ。

●**アースダイブ**／上空からガレキを落下させる技。弱Ⓟは相手の真上、強Ⓟは相手の手前、弱Ⓚは自分から1キャラ分ほど先、強Ⓚは自分から2キャラ分ほど先に落下させる。

入力時にボタンを押し続けるとホールドでき、ボタンを離すことで任意に落下させることが可能。本体が攻撃を受けてもホールドしてあるものは消えないので、防御的に使うこともできるぞ。

●**バンクライザー**／両手で地面をたたいて攻撃しつつ、邪魔な岩を設置する技。弱は自分の目の前に、強はそれより1キャラ分ほど先に設置する。

岩は自分&相手との接触判定があり移動の妨げとなるほか、攻撃を受けると1発分のみ吸収して消える。また、一定時間が経過するか、本体が攻撃を受けた場合も消滅する。

バンクライザーで邪魔な岩を設置。これを盾にして、相手の間合い外から攻撃だ。

●**ボトムスクラッチ**／アッパーを繰り出し、その拳圧で地面の砂を飛ばす飛び道具。発生は遅いが、当てた後は有利なのが特徴。弱は発生が早めだが、技後の有利はわずか。強は発生が遅いもののリーチが長く、技後は大幅に有利だ。

近距離でアッパー部分を当てると、ヒット時のみ追加でストレートを繰り出す。ただし、アッパー部分をガードされると反撃を受けるので注意。

●**ギルズシャッター**／長い無敵時間を持つO.A.。弱は発生が早く、リーチは短い。一方、強は発生が遅いもののリーチは長めだ。I.ブレイクを狙われやすいが、通常ガードされた場合はわずかに不利な程度で、反撃は受けにくい。

●**ソードフィッシュカウンター**／大振りのフックを繰り出すD.A.で、地上のけぞり中のみ出せるのが特徴。無敵時間はあるものの攻撃発生前に切れてしまうので、出しどころを考えて使う必要がある。

●**バイトアンドサップ**／跳びかかって相手をつかむC.A.。投げ技扱いで、成立後は相手を打ち上げて連打を浴びせる。弱は目の前、強は画面半分くらいを移動しつつ跳びかかる。

砂かけ状の飛び道具、ボトムスクラッチ。発生は遅いが、当てた後は有利な状況となる。

特殊技	ボーンクラッシャー	→+強Ⓟ
必[illegible]	ドラゴンフィッシュブロー	[illegible]
	ドラゴンフィッシュノック	[illegible]
	アースダイブ	[illegible]+ⓅorⓀ（ホールド可能）
	バンクライザー	[illegible]タメ[illegible]+Ⓟ
	ボトムスクラッチ	[illegible]タメ[illegible]+Ⓚ
O.A.	ギルズシャッター	[illegible]+Ⓟ
D.A.	ソードフィッシュカウンター	やられ中に[illegible]+Ⓟ
C.A.	バイトアンドサップ	[illegible]
クリティカルキャンセル対応技	ドラゴンフィッシュブロー&ノック、ボトムスクラッチ（打撃時の2段目のみ）	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法　ロングレンジで闘え！

主軸となるのは、どの間合いでも攻撃できるアースダイブ。この技を使えば、相手の攻撃が届かない間合いから一方的に攻撃することができる。

アースダイブを活用するには、まず相手との間合いを離すことが重要。中間距離ではリーチの長いしゃがみ弱Ⓟを中心にけん制し、相手を突き放そう。

やや苦手とする接近戦は、O.A.のギルズシャッターが頼りになる。無敵時間が長いので、割り込みやブレイク後の反撃に使って切り返していこう。

ゲージに余裕があるときは、ブーストダイブを使ってみよう。発動後の攻め方は、相手の動きをある程度予測しつつ、適当に落下させるだけ。焦った相手には連続でヒットしやすく、そうなれば体力の半分以上を奪えることも！　そう快感は格別だぞ。

Point！
●間合いを離してアースダイブでけん制！
●中間距離ではとにかくしゃがみ弱Ⓟ！
●困ったときは弱ギルズシャッター！
●ゲージに余裕があったらブーストダイブで勝負！

連続技

Ⅰ 近距離立ち強Ⓚ→Ⓒ→強ギルズシャッター
Ⅱ ドラゴンフィッシュブロー→Ⓒ→ギルズシャッター
Ⅲ ジョルト→しゃがみ強Ⓚ→ハイジャンプ昇り強Ⓟ→下り強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ

Ⅰは反撃で決めたい連続技。Ⅱは中段始動の連続技。Ⅲの最後は近距離立ち強Ⓚ→→+強ⓅでもOK。低めに当てればリカバリーされず、高くても→+強Ⓟがリカバリー後に当たりやすい。

ギルズシャッターを狙ってみよう！　間合いが遠いときは特に重要な反撃手段だ。

投げで反撃。ゲージに余裕があれば

判定が大きくなるので当てやすい。

Postscript T.R.F.　●バズウ補足：豆知識①……ダッシュから通常技→キャンセルタメ系必殺技と出したいときは、ダッシュの代わりにレバー後ろでも行なえるG.ダッジを使うといい。　豆知識②……通常投げはレバー後ろで入力しよう。失敗時に出る近距離立ち強Ⓟは発生が早いためカウンターヒットしやすく、その場合は追撃可能だ。追撃は近距離立ち強Ⓚ→→+強Ⓟやギルズシャッターを決めよう。

熱い拳で相手を殴り倒せ！

スタンダードな性能に加え、ヒートゲージという独自要素を持つラッド。これがたまれば、ボタン同時押しで各技を強化できるのだ。

Lud

ラッド

Text：ケンちゃん

技解説

●主要通常技／遠距離立ち強Ⓟは発生こそ遅いがリーチが長いので、中間距離でのけん制に使える。ジャンプ強Ⓚは持続時間が長く判定が強いので、跳び込むときやA.ダッジからのけん制に役立つぞ。

●ヒートゲージ／後述の鉄腕ガードや超鉄壁ダイヤモンドガード成功時に増加し、消費することで強化版（ボタン同時押し入力）の必殺技や各種アーツを出せる。各技のヒートゲージ消費量は（）内の通り。

●弾丸タックル（20％）／タックルで突っ込む技。地上版は↓↘→で前方、→↓↘で斜め上に、空中版（↓↘→のみ）は斜め下に突進する。相手に当たったときのみ、追加入力でさらにタックルを出せるぞ。ガードされると反撃を受けるが、奇襲としての効果は高い。

強化版は威力が高く、ガードされても間合いが離れるため反撃を受けにくい。また、出始めは相手の攻撃を受けても自動的に受け流せる（ガードポイントがある）ので、適当に出してもつぶされにくいぞ。

●百発ランチャー（15％）／連続でパンチを放つ技。ボタンを押し続けていた時間が長いほどヒット数が増える（欄外参照）。強攻撃から連続ヒットする上、I.ブレイクされない限り反撃は受けにくい。強化版はタメ時間による変化が無く、常に8ヒットとなる。

●撃鉄クラッカー（10％）／前方に衝撃波を放つ。弱は衝撃波が飛んでいかないが、攻撃判定が大きいためG.ダッジでくぐられず、カウンターヒット時は相手を浮かせられる。強は攻撃判定が小さい代わりに衝撃波が飛んでいき、ガード後の状況は有利となる。強化版は判定、射程共に優秀なので、けん制に使いやすい。

●鉄腕ガード／相手の攻撃を受け止め、ヒートゲージをためる技。相手が技の動作に入っている状況で入力することで発動する。→＋弱Ⓟは立ちガードできる技を、↙＋弱Ⓟは下段技を受け止めることが可能だ（例外アリ）。発動後はレバー入れっぱなしで受けポーズを持続させることができ、→から↙、または↙から→へと入力方向を替えると、スムーズに受けポーズを切り替えることができるぞ。

●超爆激ミリオンランチャー（100％）／無数のパンチを繰り出すO.A.。無敵時間は発生と同時に切れるが、強攻撃から連続ヒットするので連続技に組み込むといい。強化版は純粋にダメージが上昇。

●超鉄壁ダイヤモンドガード／攻撃を受けると相手を吹っ飛ばす、当て身系のD.A.。成立時はヒートゲージが増加する。攻撃判定を問わず受け止められるので、相手の攻めを切り返したいときに使おう。

●超爆熱ダイナマイトタックル（100％）／前方にこん身のタックル攻撃を放つC.A.。出始めに長い無敵時間がある上、強攻撃から連続ヒットするので用途は広い。強化版は画面を1往復半して3回攻撃。

↙＋強Ⓚは下段の低空ドロップキック。強攻撃を出した後のフォローや、相手のI.ブレイクへの対策として使っていこう。

弾丸タックルはカウンターヒット時に相手が浮くため見返り大。強化版なら、相手の攻撃を受け流しつつ突進できる。

鉄腕ガードを発生の早い技に合わせるのは困難。飛び道具に対して使うのが現実的か。

強化版C.A.は「全ゲージMAX消費」と使用条件が厳しいため、見る機会はまず無い？

Color Variation

弱Ⓟ	強Ⓟ	D
弱Ⓚ	強Ⓚ	スタート

	技名	コマンド
特殊技	ドラゴン・ラッド・キック	↘＋強Ⓚ
	タイガー・ラッド・キック	↙＋強Ⓚ
	ライダー・ラッド・キック	大ジャンプの頂点で↓＋強Ⓚ
必殺技	弾丸タックル	↓↘→＋Ⓟ・→or↘＋Ⓟ（空中可）
		→↓↘＋Ⓟ・→or↘＋Ⓟ
	百発ランチャー	攻撃ボタンを1秒以上押し続けて離す
	撃鉄クラッカー	↓↙←＋Ⓟ
	鉄腕ガード	相手の攻撃に合わせて→or↙＋弱Ⓟ
O.A.	超爆激ミリオンランチャー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
D.A.	超鉄壁ダイヤモンドガード	←→↙↓↘←＋Ⓟ
C.A.	超爆熱ダイナマイトタックル	↓↘←↙↓↘→＋Ⓟ
クリティカルキャンセル対応技	弾丸タックル（地上に居るときのみ）、百発ランチャー（最後の1段のみ）	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法　連係を使い分けてガードクラッシュを狙え！

中間距離では、リーチが長い遠距離立ち強ⓅとA.ダッジからのジャンプ強Ⓚでけん制していく。これらの技で相手の動きを止めたら、ダッシュで接近してガードクラッシュを狙った攻めを展開しよう。

ラッシュコンボは【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓚ】が基本。ガードされたときは、↘＋強Ⓚと↙＋強Ⓚを使い分けてI.ブレイクの入力方向を散らしつつ、攻めを継続できるアドバンスドや、各種ダッジに強い弱撃鉄クラッカーを出していこう。ゲージが無くアドバンスドが使えないときは、強撃鉄クラッカーで代用するといい。

相手の跳び込みに対しては、バックステップの無敵時間を利用して回避したり、昇りジャンプ弱Ⓟからのラッシュコンボで迎撃するといいぞ。

ラッシュコンボをガードされたら、↘＋強Ⓚや↙＋強Ⓚを使ってガードゲージをけずる。

その後はアドバンスドや弱撃鉄クラッカーを使い分けて攻め続けよう。

各種ダッジに弱撃鉄クラッカーがヒットすれば、相手を高く浮かすことができるぞ。

Point！

●けん制は遠距離立ち強ⓅとA.ダッジ～強Ⓚ！
●ラッシュコンボ後は特殊技～アドバンスドで固める！
●I.ブレイクやダッジ狙いには弱撃鉄クラッカー！
●跳び込みはバックステップか空対空で対処！

連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ→超爆激ミリオンランチャーor超爆熱ダイナマイトタックル

Ⅱ 弾丸タックル（カウンターヒット）or 弱撃鉄クラッカー（カウンターヒット）→ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】

Ⅲ ジョルト→ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】（→着地）→ハイジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】

Ⅰは地上での連続技。ゲージが無ければしゃがみ強Ⓚでダウンさせよう。Ⅱは浮かせた後の追撃。タイミングを見計らってハイジャンプしよう。Ⅲはジョルトヒット後の連続技だ。

Postscript T.R.F.
●ラッド補足：ハイジャンプ中↙＋強Ⓚは急降下蹴りで、ラッシュコンボで強Ⓟを出せばスキを軽減できる。背の高いキャラにはこの強Ⓟをガードさせることができ、その場合は大幅に有利となる。百発ランチャーは約1カウントためると5ヒット、以下約6カウントで7、約10カウントで9、約20カウントで11、約30カウントで13ヒットに増加。なお、タメはラウンドが変わるとリセットされる。

禍魂法後の強化版必殺技で勝負!

中段の強化版牙砕脚でガードを崩し、連続技を決めるのが主な狙い。ブーストダイブを使えば長時間攻め続けることも可能だ。

Zen ゼン

Text:ケンちゃん

基礎攻略

中間距離では、リーチが長い遠距離立ち弱Ⓚをダッシュから出していく。ラッシュコンボでしゃがみ強Ⓚを入力しておけば、間合いが遠過ぎない限り連続ヒットするぞ。しゃがみ強Ⓚはリーチが長いので単体で使ってもいいが、空振りのスキが大きいのが難点。

跳び込みはジャンプ弱Ⓚからジャンプ強Ⓟがオススメ。下方向に強いので、対空技で迎撃されにくい。一方、相手の跳び込みに対しては、しゃがみ強Ⓟや強旋轟拳で迎撃しよう。ジャンプ弱Ⓟからのラッシュコンボで迎撃するのも手だ。

相手をダウンさせたら攻め込むチャンス。しゃがみ強Ⓚでダウンさせた場合は、キャンセルで弱禍魂法を出して必殺技を強化しよう。弱禍魂法後は若干ゼン側が有利なので、ダッシュで接近しつつ、強化版牙砕脚としゃがみ弱Ⓚで中下段の二択を仕掛けたい。

劫迅烈震撃や画面端での壊迅撃でダウンさせた場合は、弱禍魂法を使う余裕が無い。しゃがみ強Ⓚで追い打ちしつつ斬震拳を重ねるか、ブーストダイブを発動してから相手の起き上がりを攻めよう。

ブーストダイブ中のみ使える新技の禍魂掌は、前方に大きな衝撃波を発する技。発生が遅いので連続技には使いにくいが、ガードされても大幅に有利な状況となるのが特徴だ。ガードクラッシュを狙いたい状況で、通常技からキャンセルで出すと有効だ。

新モーションの遠距離立ち弱Ⓚ。リーチの長さを活かしてダッシュから差し込んだり、相手の接近を阻むのに使おう。

ガードクラッシュ値が高く、ガード後は大幅有利となる禍魂掌。画面端では特に強力だ。

Color Variation

特殊技	龍頭砕(りゅうずさい)	➡+強Ⓟ
	龍鱗破(りゅうりんは)	➡+強Ⓚ
必殺技	斬震拳(ざんしんけん)	⬇⬊➡+Ⓟ
	壊迅撃(かいじんげき)	⬇⬋⬅+Ⓟ
	旋轟拳(せんごうけん)	➡⬇⬊+Ⓟ
	牙砕脚(がさいきゃく)	⬇⬋⬅+Ⓚ
	禍魂法(かこんほう)	⬇⬇+Ⓚ
	禍魂掌(かこんしょう)	ブーストダイブ中[illegible]Ⓚ
O.A.	劫迅烈震撃(こうじんれっしんげき)	➡⬅⬋⬇⬊➡+Ⓟ
D.A.	咆震掌(ほうしんしょう)	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ(ガード中可)
C.A.	羅喉(らごう)	[illegible]+Ⓟ
クリティカルキャンセル対応技	壊迅撃、旋轟拳(追加攻撃含む)、牙砕脚、禍魂掌	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ➡弱壊迅撃Ⓒ➡劫迅烈震撃

Ⅱ 強化版牙砕脚→{羅喉} or {しゃがみ強ⓀⒸ➡強旋轟拳Ⓒ➡劫迅烈震撃} or {ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】}

Ⅲ ジョルト→ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】(→着地)→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】

Ⅰはしゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ部分を素早く入力すること。Ⅱはゲージに応じて追撃内容を切り替えよう。Ⅲはジョルト後の連続技だ。

新技を使いこなし姉を超えろ!

新技の追加や身陰返しの強化などにより、攻めが多彩になったヒカリ。相手の行動の裏をかいて、常に優位な状態で攻め立てよう。

Hikari ヒカリ

Text:KYO

基礎攻略

まずは新技から。➡+弱Ⓟは中段で、O.A.とC.A.以外ではキャンセル不能だが技後は有利。ヒット時は弱攻撃やアドバンスドがつながるので、ガード崩しに使おう。風珠は発生こそ遅いが、Gダッジに強くガードされても有利。通常技からキャンセルで出し、ガード時は攻めを継続しよう。

前作からの技では、弱車薙のスキが大きくなった点に注意。ヒット時も反撃を受けるので、クリティカルキャンセルとセットで連続技に使おう。逆に身陰返しはクイックリカバリー不能になりパワーアップ。リカバリーは可能なので追撃は確定しないが、反撃を受けなくなったのはうれしい。

攻めの起点としては、発生が早くリーチの長い立ち弱Ⓚが重宝する。Gダッジを交ぜつつ間合いを調節し、先端を当てるように使おう。ここで相手がガードを固めるようなら、ダッシュやGダッジから攻め込む。逆に暴れてくるようなら、ラッシュコンボで遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚを出してつぶすといい。

強攻撃までガードされたときは、アドバンスドや風珠を出して攻めを継続。風珠は発生が遅く暴れに弱いので、相手がつぶしてくるようなら朧蝶 土&霧で対処しよう。そのほか、遅めに身陰返しを出すのも有効。相手がGダッジしたところや、ガード硬直が切れたところを投げられるぞ。

➡+弱Ⓟは中段だが、必殺技でキャンセルできない。ヒット時は強Ⓟと強Ⓚを連打して、アドバンスドにつなぐと簡単だ。

風珠は弱だと一瞬で消え、強だと少し前進する。ラッシュコンボから使って、攻めを継続させよう。画面端では特に強力。

Color Variation

弱Ⓟ / 強Ⓟ / D / 弱Ⓚ / 強Ⓚ / スタート

特殊技	落葉払い(おちばばらい)	➡+弱Ⓟ
必殺技	朧蝶 空(おぼろてふ そら)	⬇⬋⬅+弱Ⓟ
	朧蝶 土(おぼろてふ つち)	⬇⬋⬅+弱Ⓚ
	朧蝶 霧(おぼろてふ きり)	⬇⬋⬅+強Ⓟ
	車薙(くるまなぎ)	⬅⬉⬇⬊➡+Ⓟ
	紅葉払い(もみぢばらい)	⬅⬉⬇⬊➡+Ⓚ
	身陰返し(みかげがえし)	接近して⬅⬇⬊+[illegible]
	風珠(かざだま)	➡⬇⬊+Ⓟ
O.A.	群雲払い(むらくもばらい)	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ(空中可)
D.A.	朧蝶 天(おぼろてふ あめ)	⬅➡⬋⬇⬋⬅+強Ⓚ
C.A.	天薙(あまなぎ)	[illegible]+Ⓟ [illegible]+Ⓟ
クリティカルキャンセル対応技	朧蝶 霧、車薙(2段目以降)、紅葉払い	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ➡弱車薙(2段目)Ⓒ➡群雲払い or 天薙

Ⅱ ➡+弱Ⓟ→アドバンスド→【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅲ ジョルト→ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】(→着地)→ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】(→着地)→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】

Ⅰは弱車薙で止めると反撃を受けるので、必ず群雲払いや天薙までつなぐこと。Ⅱは中段始動の連続技。Ⅲはジョルト始動の連続技だ。

Postscript T.R.F.
●ゼン補足:ジャンプ強Ⓚは斜め上方向にリーチが長い跳び蹴りに変更された。めくり性能は無くなったが、A.ダッジから出せばジャンプ防止を兼ねたけん制として役立つぞ。
●ヒカリ補足:各種朧蝶は前作同様、動作中に再入力で一度だけほかの朧蝶に移行可能。前作では逆方向へ出ていた朧蝶 霧からのクリティカルキャンセルは、相手方向に出るようになったぞ。

修行の成果、見せちゃうよ～!!

基礎攻略

通常技のリーチこそ短いものの、それを補って余り有る素早さを持つタイフォン。その素早さを活かして接近し、打撃技とコマンド投げの烈双按で二択を迫るのが基本だ。

接近戦での主力は、発生の早い立ち弱Ⓟ。ガード後はわずかに不利となったため、前作のような強引な攻めはできないが、攻めの起点としては十分。タイミングを遅らせたラッシュコンボを交えて暴れを抑制し、烈双按を狙おう。

中間距離では、バリエーションの増えた猛跳襲を使えばトリッキーに動ける。前後どちらの壁に跳ぶかをコマンドで選ぶことができ、技中に纏勁掌を撃てるようになったぞ。

新要素で注目したいのが、縮勁・崩衝按を空中でも出せるようになった点。相手の対空技をつぶすことができ、ガードされても五分なので反撃を気にせず気軽に使える。

最後はブーストダイブについて。発動中の地上纏勁掌はスキが軽減される上、同じボタンの追加入力で2連射可能。2発目は特にスキが小さいので、これを盾に攻められるぞ。空中版は単純にスキが大きく軽減されるので、空中から連射することが可能だ。

新しく会得したジャンプ中⬇+弱Ⓚ。急降下しつつ踏み付け、ヒット後のみ後方に跳ね返る。

ブーストダイブ中は纏勁掌が2連射可能に。連撃するも良し、接近の布石にするも良し。

空中でも出せるようになったO.A.。これを意識させれば空中からの接近も可能だ。

接近戦での強力な三択は健在。本作では必殺技のコマンドの見直しやバリエーションの増加により、戦法の幅が広くなっているぞ。

Typhon

タイフォン

Text: OYZ

Color Variation

弱Ⓟ / 強Ⓟ / D / 弱Ⓚ / 強Ⓚ / スタート

連続技

I ダッシュ[立ち弱Ⓟ×1～2→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ]→Ⓒアドバンスド～[立ち弱Ⓟ×1～2→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ]

II 烈双按→ダッシュ[遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ]→連活脚(2段目)Ⓒ纏勁・崩衝按or[illegible]

III ジョルト→ハイジャンプ[弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ](→着地)→ハイジャンプ[弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ]

Iは基本連続技。IIはコマンド投げからの連続技。前作に比べてダッシュ強Ⓟを決めやすくなっているぞ。IIIはジョルトからの連続技だ。

	技名	コマンド
特殊技	[illegible](そうとうしょう)	➡+強Ⓟ
	三角跳び(さんかくとび)	空中の[illegible]で➡or[illegible]
	[illegible](そうらっきゃく)	空中で⬇+[illegible]
必殺技	[illegible](てんけいしょう)	[illegible]+Ⓟ(空中可)
	[illegible](しゅくけいほう)	[illegible]+Ⓟ
	[illegible](れつそうあん)	接近して[illegible]
	①[illegible](もうちょうしゅう)	[illegible]or[illegible]+Ⓚ
	┣[illegible](ひたんきゃく)	①中に追加入力無し
	┣三角跳び(さんかくとび)	①中に[illegible]で[illegible]or[illegible]
	┗②[illegible](かべとびうつり)	①中に[illegible]で[illegible]or[illegible]
	┣[illegible](ひたんきゃく)	②中に追加入力無し
	┣[illegible](てんけいしょう)	②中に[illegible]
	┗三角跳び(さんかくとび)	②中に[illegible]で[illegible]
	[illegible](れんかつきゃく)	[illegible]+Ⓚ
	[illegible](はっきしょう)	空中で[illegible]
O.A.	[illegible](しゅくけい・ほうしょうあん)	[illegible]+Ⓟ(空中可)
D.A.	[illegible](こんごうとうたい)	[illegible]+Ⓚ(ガード中)
C.A.	[illegible]	[illegible]

クリティカルキャンセル対応技	連活脚(1～2段目のみ)

※双落脚は猛跳襲(⬇⬋⬅)後にも出せる　※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

鋭くなった足技、見切れるかしら？

基礎攻略

リーチの長い強攻撃を軸に、弱Ⓟピアシングハート～構えキャンセル(強Ⓚ追加入力)を交ぜたラッシュが主な狙い。攻め込む際は、ダッシュからしゃがみ弱ⓀやA.ダッジ～強Ⓚを出すのが有効。優秀なけん制技を持つ相手には、しゃがみ強Ⓚで対抗していこう。

接近に成功したら、タイミングを変えつつラッシュコンボを出して相手の反撃を抑制。ヒット時はアドバンスドや強バイティングジェスト～追加攻撃を決めるのが理想だ。ガード時は弱Ⓟピアシングハート～構えキャンセルで硬直を減らして攻め続けたいが、強攻撃から最速で行なっても有利にはならない。遅めのピアシングハートや発生が早くなったスキームスタイフル、➡+弱Ⓚ、アドバンスドなどを交ぜ、対応されにくくしよう。

防御手段はバックステップが基本。昇りジャンプ弱Ⓟとしゃがみ弱Ⓟを使い分けての対空迎撃も有効だ。画面端に追い詰められてしまったら、ハイジャンプで相手を跳び越してしまうといい。固めへの割り込みにはO.A.が有効だが、発生があまり早くないので、強→強や強→必殺技の連係に的を絞って使うこと。

キャンセル弱Ⓟピアシングハート～構えキャンセルは、⬇⬋⬅+弱Ⓟ強Ⓚ同時押しで行なえるぞ。

しゃがみ弱Ⓟはガードされてもわずかに有利。ここで止めて攻め直すのも有効だ。

ガード時は反撃されるが、発生が早くなった上カウンターヒット時は相手を浮かせられる。

スキームスタイフルが強化され、攻めの幅が広がったガーネット。素早いラッシュで相手を固め、ガードクラッシュから連続技を決めろ！

Garnet

ガーネット

Text: モミアゲ

Color Variation

弱Ⓟ / 強Ⓟ / D / 弱Ⓚ / 強Ⓚ / スタート

連続技

I ダッシュ[弱攻撃×3→遠距離立ち強Ⓟ(2段目)→遠距離立ち強Ⓚ]Ⓒ弱バイティングジェスト

II ダッシュ[弱攻撃×2→近距離立ち強Ⓚ(2段目)→しゃがみ強Ⓟ]Ⓒアドバンスド～[しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ(2段目)→しゃがみ強Ⓟ]Ⓒ強Ⓟピアシングハート～⬅or➡+強Ⓟ

III ジョルト→ジャンプ[強Ⓚ→遅め強Ⓟ]→ジャンプ[弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ]

Iは基本連続技で、IIはアドバンスドを使ったもの。IIIは相手を追い越してしまわないよう、最初に少し待ってからジャンプするのがコツ。

	技名	コマンド
特殊技	ピンヘッドスプリット	➡+弱Ⓚ
	ブラウトスラップ	➡+強Ⓟ
必殺技	ピアシングハート	⬇⬋⬅+Ⓟ[illegible]
	ヴァイススラッシュ	➡⬇⬊+Ⓚ
	バイティングジェスト	⬇⬊➡+Ⓚ
	スキームスタイフル	⬅⬇⬋+Ⓚ
O.A.	ピアシングソウル	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ
D.A.	ミミックテラー	ダウン中に[illegible]
C.A.	スウィートシャッフル	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ
	ワールズエンド	[illegible]+Ⓟ

クリティカルキャンセル対応技	ピアシングハート、バイティングジェスト(共に追加攻撃含む)

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

Postscript T.R.F.

●タイフォン補足：烈双按と連活脚は、前作からコマンドが変更されているので注意。また、破気掌はヒット時に相手がバウンドしながらダウンする。状況によっては追撃できるので覚えておこう。
●ガーネット補足：強バイティングジェスト～追加攻撃にI.ブロウを使えば、空中連続技が確定。相手の吹っ飛びが低くなるので通常時より連続技は決めにくいが、研究する価値はありそうだ。

「2」になってもロック、ロック!!

本作から可能となったラッシュコンボや、新O.A.であるメガグラビティブリッジを活用し、フルグラビティロックへの道を切り開け!!

Orville オービル

Text：ハメコ。

基礎攻略

オービルの強さを支えるのは、瞬時に投げ判定が発生する間合いの広いコマンド投げ、フルグラビティロック。通常技を当てた後、遅めのキャンセルで出せば固まっている相手をつかめるので、弱攻撃から遅めのしゃがみ強Ⓚ（本作ではラッシュコンボで弱→強とつなげられる）と使い分け、選択を迫っていくのが基本だ。

接近するには、突進中に下段技以外を受け流せるアサルトタックルを、Ⓚでの動作中止と併せて使ったり、使いやすくなった各種ダッジを活用するといい。けん制には判定の強い立ち弱Ⓟが使いやすい。ダッシュから出せば、接近しつつけん制できる。跳び込みは横方向に長い強Ⓟを、先端を当てるように出すのが有効だ。また、ジャンプ強Ⓚはめくりを狙えるようになっている。

前作では連続技や対空の面で苦労したが、新O.A.のメガグラビティブリッジにより、その問題は解消。長い無敵時間があるため対空技として機能する上、しゃがみ強Ⓚやアサルトタックルから連続ヒットさせられるのだ。オフェンスゲージが無いときは、強引にでもけん制技を当てるつもりで動くのが重要となるぞ。

本作でも「ロック！！」が最重要。発動と同時につかめるので、割り込み技としても有効だ。

グラウンドリカバリー不能。ハイジャンプなどで接近し、投げを絡めて選択を迫れ！

対空に、連続技にと大活躍する新O.A.のメガグラビティブリッジ。決めた後は……、

Color Variation

	技名	コマンド
特殊技	ドロップキック	→+強Ⓚ
	ロードロップキック	←+強Ⓚ
必殺技	アサルトタックル	↓↘→+[illegible]
	スナイプスルー	→↓↘+Ⓚ
	フルグラビティロック	接近して[illegible]
	スレッジリボルバー	↓↙←+Ⓟ
	アサルトスルー	↓↘→+Ⓚ
O.A.	メガグラビティブリッジ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	ハンマーファング	ガード中に←↙↓↘→+Ⓟ
C.A.	フルグラビトンフォール	接近して[illegible]

クリティカルキャンセル対応技	アサルトタックル（1段目のみ）、スレッジリボルバー

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ→メガグラビティブリッジ

Ⅱ ハンマーファング→しゃがみ強ⓀⒸ→メガグラビティブリッジ

Ⅲ ジョルト→ハイジャンプ【弱Ⓟ→強Ⓟ】（→着地）→しゃがみ強ⓅⒸ→強スナイプスルー

Ⅰは常に狙っていく連続技。オフェンスゲージが無ければ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】→弱スレッジリボルバーと決めよう。ⅡはD.A.で浮かせた後の追撃で、クイックリカバリーで回避されないのが利点。

サソリマークをドンドンためろ!

ダウンサニーフィンガーの追加により、サソリマークをためるチャンスが大幅に増加。ダウンを奪ってサソリマークを増やせ!

Boyd ボイド

Text：ケンちゃん

基礎攻略

ボイドは全体的にリーチが短いので、中間距離でのけん制は不得意。素早いジャンプと強力なジャンプ攻撃を活かし、空中から攻めていこう。

跳び込みはジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】のラッシュコンボがオススメ。相手に接近したら、ラッシュコンボとメロースローで二択を仕掛けよう。ラッシュコンボをガードされた場合は、キャンセルでサニーフィンガーや←+強Ⓟを出してフォローし、再び攻撃のチャンスをうかがっていこう。

サニーフィンガーと併せて使いたいのが、新技のダウンサニーフィンガー。下段判定かつ攻撃位置が低いので、相手のG.ダッジをつぶすことができる。また、ダウン追い打ちとしても使用可能。連続技をラッシュコンボ〜しゃがみ強Ⓚ→ダウンサニーフィンガーで締めれば、確実にサソリマークをためられるぞ。

そのほか、本作では必殺技を追加入力で中断できる点にも注目。追加入力は、出す際に使用したボタンと同じ強さの違うボタン（弱Ⓟの必殺技後は弱Ⓚ）。入力受付時間は基本的に攻撃発生前だ。サニーフィンガーとダウンサニーフィンガーは振りかぶりモーションだけで中断、ファンシーキックは踏み付けずに着地、シャイニーパンチはかがむモーションだけで中断されるぞ。フェイントとして使えるほか、強シャイニーパンチは出始めの無敵時間を活かした回避手段としても活用できる。

新必殺技のダウンサニーフィンガー。しゃがみ強Ⓚヒット時にキャンセルで出せば、追い打ちとして確定するぞ。

シャイニーパンチは出始めに無敵時間があるので、追加入力で中断すれば相手の攻撃を回避する技として使える。

Color Variation

	技名	コマンド
特殊技	スワールチョップ	→+強Ⓟ
	スワールチョップフェイク	←+強Ⓟ
必殺技	サニーフィンガー	↓↘→+Ⓟ
	メロースロー	接近して→↘↓↙←+Ⓚ
	ファンシーキック	↓↙←+Ⓚ
	シャイニーパンチ	→↓↘+Ⓟ
	ダウンサニーフィンガー	↓↙←+Ⓟ
O.A.	スーパーシャイニーパンチ	←→↙↓↘←+Ⓟ
D.A.	ツインサニーフィンガー	↓↘→↓↘→+Ⓟ（ガード中に）
C.A.	エキセントリックモーション	[illegible]

クリティカルキャンセル対応技	サニーフィンガー、シャイニーパンチ、ダウンサニーフィンガー

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

連続技

Ⅰ ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】→【しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ→アドバンスド〜【しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ→ダウンサニーフィンガー

Ⅱ メロースロー→弱サニーフィンガーⓄ→強スーパーシャイニーパンチ

Ⅲ ジョルト→ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】（→着地）→ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】

Ⅰは、間合いが近ければアドバンスド後に弱攻撃を挟める。Ⅱは、サソリゲージが無ければダッシュからⅠのしゃがみ強Ⓟ以降を決めよう。

Postscript T.R.F.

●オービル補足：スナイプスルーは小さく跳び上がる対空投げ。空中の相手をしゃがみ強Ⓟなどで落としつつ、キャンセルで出せば連続技になる。発生の早い強を使うとつながりやすいぞ。

●ボイド補足：サニーフィンガーを見てから対応してくる相手には、追加入力による中断が効果的。相手がG.ダッジをしてきたら、しゃがみ強Ⓟからの連続技やメロースローを決めよう。

つかまえてみな……

高い機動力と性能の高い通常技は健在。特殊な性質を持つ空中からの飛び道具、ピトフーイ プレジング ボムも要チェックだ!!

Viren ヴィレン

Text:ハメコ。

基礎攻略

ダッシュやジャンプの性能が高い上、リーチが長く判定の強い通常技を持つヴィレン。機動力を利用して相手にまとわりつき、ガードクラッシュを狙うのが基本戦法となる。

遠〜中間距離ではダッシュからリーチの長い立ち弱Ⓚを出し、ラッシュコンボでしゃがみ強Ⓚや遠距離立ち強Ⓟへ。さらにガードされても五分のダシュアティス ラッシュ〜強Ⓟや、それをG.ダッジで回避しようとする相手に有効なラティカウダ キャプチャーを出していこう。近距離戦は、連打が可能になったしゃがみ弱Ⓚを軸に相手を固めるといい。

また、接近手段や様子見としてのジャンプもどんどん使おう。上昇中に横&下方向へ判定の強いジャンプ弱Ⓟを出しておき、リーチが長く下方向に強いジャンプ強Ⓚを下りで出すのが基本。併せて新技である空中飛び道具のピトフーイ プレジング ボムをばらまき、相手の行動を抑制しつつ闘いを進めていくのだ。

発生に優れる立ち弱Ⓟで強引に攻め続ければ、ガードクラッシュはもう目の前だ。

ガードさせて五分となるダシュアティス ラッシュ〜強Ⓟの後は、さらに攻めるチャンス。

相手がガードするようならジョルト! 攻めに守りに役立つこの火炎瓶、投げまくれ!

ダッシュ〜ハイジャンプで相手を跳び越しつつピトフーイ プレジング ボムを出し……、

連続技

I 【しゃがみ弱Ⓚ×2〜3→遠距離立ち強Ⓟ】Ⓒ→【ダシュアティス ラッシュ〜弱Ⓚ】or【ダシュアティス ラッシュ〜強Ⓟ Ⓒ→アトラクス ファング】

II ラティカウタ キャプチャー→ダッシュ【立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】Ⓒ→ダシュアティス ラッシュ〜強Ⓟ

III ジョルト→ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】→着地→ジャンプ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】

Iは接近戦で常に狙う連続技。ゲージがあるときはO.A.につなごう。IIは遠距離立ち強Ⓟの後にクイックリカバリーされるので注意。

分類	技名	コマンド
特殊技	ヘロデルマ スマッシュ	→+強Ⓟ
	フィサリア レイド	ジャンプ中↓+[illegible]
必殺技	クロタルス フリング	→↓↘+Ⓟ
	ダシュアティス ラッシュ	↓↘→+Ⓟ・[illegible]
	ラティカウダ キャプチャー	←↙↓↘→+Ⓚ
	サラマンダー フレイム	↓↙←+Ⓚ・Ⓚ
	ピトフーイ プレジング ボム	空中で↓↙←+[illegible]
O.A.	アトラクス ファング	→←↙↓↘→+Ⓟ
	クロタルス バラージ	←→↘↓↙←+Ⓟ
D.A.	ディオネア トラップ	やられ中に←→↘↓↙←+Ⓚ
C.A.	オフィオファグス ダンス	↓→↘↓↙←+Ⓟ
クリティカルキャンセル対応技	クロタルス フリング、ダシュアティス ラッシュ(追加強Ⓟ、弱Ⓚのみ)	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

Color Variation

弱Ⓟ / 強Ⓟ / D / 弱Ⓚ / 強Ⓚ / スタート

高性能オールラウンダー健在!

一部の通常技に弱体化が見られるが、必殺技の性能が大きく向上したカヤ。強力な起き攻めも健在で、扱いやすいキャラといえる。

Kaya カヤ

Text:モミアゲ

基礎攻略

カヤの基本は、リーチが長く振りの早い立ち弱Ⓚを軸にした立ち回り。序盤はダッシュからの立ち弱Ⓚで積極的に攻撃し、ラッシュコンボから飛翼まで出し切ってオフェンスゲージをためよう。飛翼は出始めの攻撃判定が大きくG.ダッジで避けれない上、スキが小さいので使いやすいぞ。

オフェンスゲージがたまったらガードを崩しにいく。アドバンスドからしゃがみ弱Ⓚと少し待っての月影を使い分けたり、軌道の低いジャンプ攻撃でまとわりついてガードクラッシュを狙っていこう。

連続技の締めには、積極的にO.A.を使おう。O.A.で締めれば相手はグラウンドリカバリーできないので、安定した起き攻めが可能だ。正面からのジャンプ強Ⓚとめくりジャンプ強Ⓟの使い分けに加え、技を出さずに着地してのしゃがみ弱Ⓚや月影を交ぜれば、見切られにくい攻めになるぞ。

守りの要はバックステップ。性能が高いため、画面中央なら一点読みされない限りまず反撃は受けないぞ。相手の連係からの脱出にはバックステップを使い、ディフェンスゲージはD.A.やクイックリカバリーに費やすのがオススメ。

飛翼だけでなく雪蓮もパワーアップ。ヒット後は追撃が間に合うほど有利になっているぞ。

オフェンスゲージがたまったら連続技はO.A.で締め、起き上がりを攻めていこう。

序盤はラッシュコンボから飛翼まで出し切って、積極的にオフェンスゲージをためる。

連続技

I 【しゃがみ弱Ⓚ×1〜2orダッシュ遠距離立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】Ⓒ→弱天閃or弱飛翼or奉閃

II 月影→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ→弱天閃or弱飛翼or奉閃

III ジョルト→ハイジャンプ【弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ】→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ→雪蓮→【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】Ⓒ→弱飛翼

IIはコマンド投げからの追撃で、【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】Ⓒ→奉閃にすればダメージアップ。IIIの雪蓮→しゃがみ弱Ⓚは目押しだ。

分類	技名	コマンド
特殊技	落葉(らくよう)	→+弱Ⓟ
必殺技	飛翼(ひよく)	↓↘→+Ⓟ
	天閃(てんせん)	→↓↘+Ⓟ
	朧 霞(おぼろ[illegible])	→↘↓↙←+Ⓟ
	月影(げつえい)	接近して[illegible]
	雪蓮(せつれん)	←↙↓↘→+Ⓚ
	月閃(げっせん)	空中で↓↘→+[illegible]
O.A.	奉閃(ほうせん)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	爪刃(そうじん)	やられ中に[illegible]
C.A.	斬舞・紅命閃(ざんぶ・ぐめいせん)	[illegible]
クリティカルキャンセル対応技	天閃	

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

Color Variation

Postscript T.R.F.

●ヴィレン補足:ダシュアティス ラッシュは、↓↘→を入力しつつⓅと出したい追加技のボタンを同時押しすれば、最速で追加技を出せる。連続技を決める際に役立つので覚えておきたい。

●カヤ補足:新たに追加された特殊技の→+弱Ⓟは中段技。ヒカリと違って必殺技などでキャンセルでき、ヒット時はキャンセルでアドバンスドや奉閃につなげられるぞ。

通常技の性能が高いため、安定した立ち回りが可能なアラン。しゃがみ強Ⓟを軸に、各種必殺技を使いこなして主導権を握ろう。

Aran アラン

Text：KYO

基礎攻略

アランは下に強いジャンプ攻撃が無いので、地上からの攻めが基本となる。判定の強いしゃがみ強Ⓟを地上戦のけん制や遠めの対空として使い、相手の行動を抑制しよう。

相手がおとなしくなったら、アクセルストライクやダッシュからのラッシュコンボで攻める。アクセルストライクは発生こそ遅いがガードされても有利なので、攻めの起点や中継として使いやすいぞ。

アクセルストライク後は続けて攻め、ガードクラッシュを狙う。読まれないように注意。

相手の動きを止めたら、ダッシュからラッシュコンボ→アクセルストライクなどで攻めよう。

また、弱ヴァンガードストライクはガードされるとやや不利だが、反撃を受けるほどのスキは無く、セカンドストライク、サードストライクと派生可能。遅めの派生技で相手の反撃をつぶしたり、途中で止めて攻め直すと有効だ。

新技のヴァニシングストライク ローは軌道の低い飛び道具で、G.ダッジ中の相手にも当たる。また、弱は上半身、強は下半身に攻撃を受けると避けに移行するファントムフェイズは、成功時にヴァーチカルストライクやヴァンガードストライクでキャンセルできるほか、専用の派生O.A.が追加された。弱Ⓟ版（〜クロス）はガード後有利、強Ⓟ版（〜ダブル）はガードされると不利だが、ヒット時は追撃可能だ。

しゃがみやG.ダッジで回避されないヴァニシングストライク ロー。残念ながら下段ではない。

Color Variation

分類	技名	コマンド
特殊技	ブローランサー	→+強Ⓟ
必殺技	ヴァニシングストライク	↓↘→+Ⓟ
	ヴァニシングストライク(フェイント)	↓↓+Ⓚ
	ヴァーチカルストライク	→↓↘+Ⓚ
	①ヴァンガードストライク	↓↙←+Ⓟ
	②セカンドストライク	①中に←↙↓↘→+Ⓟ or ↓↙←+Ⓟ or →+Ⓚ
	→サードストライク	[illegible]
	アクセルストライク	←↙↓↘→+Ⓟ
	ファントムフェイズ	↓↙←+Ⓚ
	ヴァニシングストライク ロー	↓↘→+Ⓚ
O.A.	ストライクバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ストライクバック -クロス-	ファントムフェイズ成功時に←↙↓↘→+弱Ⓟ
	ストライクバック -ダブル-	ファントムフェイズ成功時に←↙↓↘→+強Ⓟ
D.A.	ストライクエッジ	ガード中に←↙↓↘→+Ⓟ
C.A.	インフィニティストライク	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ(タメ可)

クリティカルキャンセル対応技	ヴァンガードストライク(全派生技含む)、ヴァーチカルストライク

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ▶弱ヴァンガードストライク〜↓↙←+Ⓟ〜↓+Ⓟ or →+Ⓟ

Ⅱ (ブーストダイブ発動→){【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】} or {→+強Ⓟ} Ⓒ▶{弱ヴァンガードストライク〜←↙↓↘→+Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ}×n Ⓒ▶弱ヴァンガードストライク〜↓↙←+Ⓟ〜↓+Ⓟ or →+Ⓟ

Ⅲ ジョルト→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】

Ⅰの最後は弱ヴァンガードストライク〜←↙↓↘→+Ⓟ→O.A.でもOK。Ⅱはブーストダイブ中の連続技、Ⅲはジョルトからの連続技だ。

エアリーディスク

中段のカカト落とし。ガードを崩されないよう気を付けたい。

ブリンクオブファムト

D.A.は特殊な当て身技。発動中にこちらが技を出すと、一定時間動作を遅くされてしまう。

ラッシュコンボから多用してくるO.A.。ガードしても多くの体力をケズられてしまう。

ダストテイル

オーラを上方に振り上げる技。跳び込みはこれで迎撃してくる。

大会の最後に待ち受けるのは、謎の長身美女ベアトリス。黄緑色のオーラを放つ多段の飛び道具を主体に、リーチの長い技の数々で攻め込んでくる。非常に高い攻撃力、防御力を誇る彼女を倒し、F.F.S.の頂点をつかみ取るのだ!!

アークフレア

CPU戦最後に待つ謎の美女

CPU戦を進めるとラスボスとして登場するベアトリス。本大会に深くかかわっているらしいが……真相は自らの目で確かめよう。

Beatrice ベアトリス

VS.ベアトリス ワンポイント攻略

飛び込みへの的確な対応を逆手に取ることがベアトリスを倒すコツ。近い間合いから空中ガードしつつハイジャンプで飛び越せば、各種飛び道具やO.A.は空中ガードでき、ダストテイルはカス当たりとなるためほとんどダメージを受けない。うまく[illegible]の技を飛び越えられたらチャンス。スキを狙って連続技を決めよう。

うまく跳び越せたら、そのスキを狙って連続技を決めよう。

まずは空中ガードしつつハイジャンプで跳び越し、技を誘う。

Name:ベアトリス【Beatrice】　RN:―
Height:178cm　Weight:59Kg

■Information
当人物は本大会の登録参加選手ではなく、そのため一切の詳細な情報が得られていない。しかし、あらゆる方面に秀でた能力を発揮していることから、おのずと戦闘技術の高さも予想される。
PROBE-NEXUS社の中枢に深く関る位置にあり、周囲への発言力や影響力、実行力は非常に大きい。なお、前会長ブラド氏の秘書であるハザマ氏との政治的軋轢が発生しているとの噂があり、両者の水面下での静かな攻防が予想される。

Postscript T.R.F.
●アラン補足：サードストライクは←+Ⓟが中段で連続ヒットせず、↓+Ⓟが下段で連続ヒット、→+Ⓟが連続ヒットして相手を画面端まで吹っ飛ばす。→+強Ⓚや↓+弱Ⓚはフェイントだ。
●ベアトリス補足：ベアトリスのゲージは試合開始時に満タンとなっている上、ラウンドごとに補充される。試合中にゲージを消費しても、次のラウンドでは満タンからスタートするのだ。

闘いのポイントを押さえ、対戦へ臨め！

MELTY BLOOD Act Cadenza

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE or BE・
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
ヴァイタルソース	赤ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
	特定の通常技のつなぎ
BE○○	○○のブローバックエッジ
EX○○	○○のEXエッジ
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓢ	スーパーキャンセル

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年3月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

IMPRESSION

テンポの良い連続技と、読み合いがアツい空中戦が組み合わさり、今までに無いスピーディーな対戦が楽しい！　CPU戦もちゃんとストーリーが用意されているので、一人用でも安心！

……対戦の攻防のキモになる「空中戦」と、活用すれ……システム「シールド」と「HEAT状態」をピック……を覚えれば、基本はバッチリ。続くキャラ……きるハズ！

※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです。

空中を制す者が『MBAC』を制す！
MBACの攻防

本作の攻防の舞台は空中が中心だ。空中に居る強さと弱点を知り、その攻防を把握して空中戦をモノにしよう！

空中戦がカギを握る！

本作は空中での自由度が高く、ゲームスピードが速い上、対空技が比較的弱めなので、空中から攻めるのが有効だ。また、地上戦で使った通常技のスキをリバースビートで簡単にフォローできるため、中距離でこう着状態になりやすく、必然的に空中でのぶつかり合いが多発する。そのため、空中戦で優位に立った方が勝つ、といっても過言ではない。

空中戦でポイントになるのは、発生の早い技と空中シールドだ。ジャンプAなどの発生の早い技は硬直も少なく、ほとんどは空振り後でも二段ジャンプや空中ダッシュが可能。飛び込もうとした相手の出鼻をくじくのに最適だ。これに対しては、空中シールドが有効。うまく成立させ反撃でカウンターを取れば空中受身が取れない。落下際を追撃し、連続技を狙えるぞ。

強力なジャンプ攻撃を打ち破れる空中シールドだが、外すと着地後まで硬直がある。

空中におけるメリット

空中は攻め込みやすい以外にも、さまざまなメリットがある。地上ではくらってしまう強力な連続技や、BEをはじめとしたガード不能技、投げ技をくらいにくくなる。さらに、中下段の攻撃で二択を掛けられないので、ダメージを受けにくくなる。その上、技をガードする機会が減り、回復できる体力(赤ゲージ)の減少も抑えられるので、体力を大幅に回復させられるチャンスも増える。

空中に居るといいことずくめだが、ほとんどの地上技は空中ガードできないことに注意。上方向に強い地上技を持つ相手に、いつまでもジャンプし続けるのは自殺行為だぞ。

当然迎撃される。相手や状況に応じて頻度を変えよう。

ジャンプ攻撃は強いが、相手に読まれていれば……

守りのジャンプ

ジャンプで守る場合、最も安全なのが空中ガードでの様子見。その後は二段ジャンプや空中ダッシュで安全な間合いへ逃げてしまおう。垂直 or 後方ジャンプの上昇中にジャンプAなどを出し、二段ジャンプで逃げるのも強い。ジャンプ攻撃がたまたま引っ掛かった場合は、ビートエッジにつなげたい。

相手の技によってはシールドで割り込むことも可能だ！

空中ガード中にビートエッジで引きずり降ろされると危険だが

攻めのジャンプ

ジャンプで攻める場合は、ジャンプ攻撃を当てることを意識しよう。ジャンプ攻撃を触れさせてしまえば、ヒット、ガード問わず二段ジャンプや空中ダッシュ、着地してから攻撃などで一気に攻め込むことが可能だ。空中の相手を追い掛けるのには飛距離が長く、移動速度の速いハイジャンプが有効だ。

空中ダッシュや二段ジャンプで硬直をキャンセルできる。このまま一気に攻め立てる！

このくらいの位置でジャンプ攻撃をガードされても――

MBAC十七分割　**空中戦補足**：空中ガードでの様子見にはジャンプAなどからビートエッジにつなぎ、地上まで引きずり降ろすのもいいが、空中投げも有効だ。間合いさえあえば、技を出されていても吸い込める。また、空中ダッシュを地上から低く、素早く出したい場合はジャンプから➡➡と入力するのではなく、⬈レバーニュートラル➡と入力しよう。入力に慣れが必要だが、スムーズに空中ダッシュできる。

有効システムピックアップ

防御手段だけでなく、反撃の起点にしよう

シールドに関する基礎知識

ガードばかりでは、防戦一方になってしまう。反撃のチャンスを増やすために、シールドを使いこなして、攻防両面での強化を図っていこう。

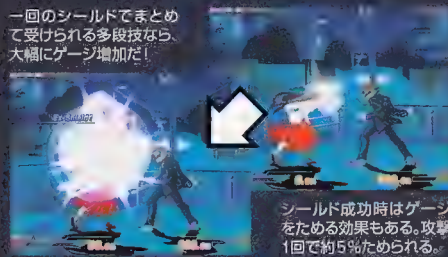
シールドの性能

Dボタンを押すだけで、ほとんどの攻撃を受け止められるシールドには立ち、しゃがみ、空中の3種類がある。これらはガードと同様に、中段は立ち、下段はしゃがみシールドで受ける必要がある。ただし、しゃがみAは下段でも立ちシールドで防ぐことが可能だ。また、空中シールドで空中ガード不能な攻撃を防いだり、そもそもガード不能な攻撃を受け止めることもできる。

さらに、ボタンを押し続ければゲージを消費してシールド状態を維持できる。このようにお手軽で強力なシールドだが、発生は非常に早い代わりに終わり際には大きなスキがあるので、リスクは高めだ。

シールドは攻撃を受けたタイミングによって性能が変わる。攻撃を受ける直前にシールドを成立させるとEXシールド、それ以降で成立させると通常のシールドとなる。通常のシールドは必殺技、シールドで硬直をキャンセル可能だが、EXなら通常技でもキャンセルできる。シールドを必殺技でキャンセルするのは入力がシビアかつ、反撃に適した技が少ないので、常にEXシールドを狙おう。

なお、一度のシールドで多段技をすべて防げるものもある。受けやすい技を覚えておけば、いつか役に立つぞ。

ガード不能の攻撃も、ほとんどはシールドで防げる。見てから間に合う技も多いぞ。

一回のシールドでまとめて受けられる多段技なら、大幅にゲージ増加だ！

シールド成功時はゲージをためる効果もある。攻撃1回で約5%ためられる。

シールド使用時の注意

シールドは失敗時のスキが大きいので、きっちり狙いどころを絞っておこう。タイミングの合わせやすい技は相手の跳び込みや、こちらが跳び込む場合の対空攻撃など。

シールドで作られるチャンスは一瞬だけなので、もたもたしていては反撃は間に合わない。EXシールドを狙ったが、シールドになってしまった場合にも対応できるように必殺技のコマンドを入力しつつ、ボタンを連打しておけばフォローしやすいぞ。

必殺技ならEXシールドにならなくてもオッケーだ。無敵のあるのものなら安心だ。

空中からの攻撃は、特にタイミングを合わせやすい。

シールド活用の三カ条

- シールドを狙いやすい技と状況を覚えよう
- シールド成功後の反撃を手に覚え込ませよう
- すべてEXシールドにするつもりで狙おう

有効システムピックアップ

体力回復に徹するか？一発逆転を狙うか？

ヒート状態を有効活用

ヒート状態での体力回復をうまく使えば、そう簡単にはやられないはず。しぶとく生き残ってさえいれば、逆転のチャンスは必ずやってくる。最後まで諦めるな！

ヒート状態の効果

ゲージが100％以上あるときにABC同時押しをすることでヒート状態になり、ゲージMAX時であればブラッドヒート状態になる。どちらも発動する際には無敵があり、全身から衝撃波を発生する。この衝撃波はガード不能で、ヒット後相手を画面端まで吹き飛ばす効果を持っている。

ヒート状態は時間と共に体力の赤ゲージ部分が回復するが、ガード中やのけぞり中、ダウン中に回復はしない。また、ゲージが少しでも残っていればEXエッジやアークドライブを使用できる。これらに加えて、ヒート中はラウンドの残り時間減少が停止する。

なお、ヒート状態の持続時間は発動時のゲージ量で決まる。EXエッジを使うか、時間の経過によってゲージが無くなると終了（ゲージは200％に）。また、アークドライブを使うとその時点で終了する（ゲージは0％に）。

ブラッドヒート状態ではヒート状態よりも体力の回復速度が大幅に早くなり、アークドライブはアナザー・アークドライブにパワーアップ。さらにラストアークも使用可能になる。ヒート状態終了後には必ずゲージは0％になるので、ゲージを使わないともったいない。スキあらば大技を狙っていこう。

体力回復は最重要。これぐらいの赤ゲージならゲージ100%程度あれば、ほぼ回復できる。

（ブラッド）ヒート状態では、ゲージある限りEXエッジを出せる。うまく活用しよう。

高威力のアナザー・アークドライブは、ブラッドヒート状態でのみ使える。

どんな状況で使う？

赤ゲージがある程度以上あるなら、すぐにヒート状態で回復してしまっていいだろう。アークドライブが強力で当てやすいキャラなら、こまめに発動してプレッシャーを掛けてもいいぞ。

ヒート状態へ移行するとき問題となるのが発動後のスキだ。遠距離で発動してもハイジャンプなどで簡単に攻め込まれてしまう。相手のダウン中に発動するのが理想だが接近して発動時の衝撃波を当てにいくのもアリ。

回復を邪魔しようと接近してくるなら、逆に大技を決めるチャンスになったりする。

ヒート状態は時間が止まる。体力が少なくなったら、焦らずゆっくり回復しよう。

ヒート状態活用の三カ条

- ヒート状態で体力回復ができることを忘れるな
- 使いやすいEXエッジ、アークドライブを覚えよう
- 発動後のスキは意外と大きいので注意しよう

MBAC 十七分割 **ヒート状態の狙いどころ**.無敵を利用して相手の連係や、起き上がりなどにヒートを発動して割り込むのもいい。しかし、ABC同時押しが結構シビアな上、攻撃ガード中にMAX時になってしまうと、間違えてサーキットスパークになることもある。発動するときはタイミング良くボタンを押そう。なるべく連打するのは控えよう。

有効システムピックアップ

積極的に使わないともったいないぞ！

ゲージを使ってバリエーション豊かに闘おう

さまざまな状態があり、結構複雑なゲージシステム。しっかりと理解して、ゲージ量や状況によって使い分けられるようにしよう。

ゲージの基礎知識

ゲージ100〜300%未満のときにABC同時押しで発動できるヒート状態、300%に達することで自動的に発動するMAX時、MAX時に任意に発動が可能なブラッドヒート状態と、さまざまな状態が用意されている本作のゲージシステム。

そのゲージを消費することで、下記の五つの行動が可能となる。それぞれ対戦において重要なウェイトを占める行動ばかりなので、きちんと把握しておいてプレイ時に焦らないようにしよう。

なお、それぞれのゲージ状態についての詳細は前号で解説してあるので、併せて確認してほしい。

ゲージを使用する技を使うチャンスを逃さないよう、ゲージ残量には気を配っておこう。

ラストアーク

ブラッドヒート状態で特定のシールドを成功させる

発動条件が特殊で狙いにくいものの、一発逆転の可能性を秘める。

ブラッドヒート状態で、キャラごとに指定された特定のEXシールドを成功させると発動する返し技。

大ダメージを与えられるものが多く、追い詰められたときの一発逆転に使える。しかし、受動的な発動方法なので、相手に警戒されてしまいがち。ブラッドヒート状態でのアナザー・アークドライブや、体力回復のおまけ程度に考えておいた方が無難だ。

あからさまに狙い過ぎると、シールドのスキに反撃をくらうので危険だぞ。

アークドライブ

ヒート状態 or ブラッドヒート状態 or MAX時にコマンド入力

各キャラの切り札ともいえるアークドライブ。使いどころを見極めよう。

ヒート状態、もしくはMAX時のみ発動できる必殺技がアークドライブだ。発生、威力共に優秀な技が多いが、発動条件が限定されるため警戒されやすく当てるのは難しい。発動条件さえ満たしていれば、ゲージ残量にかかわらず発動可能なので、効率良く使うならば終了直前に発動するのがオススメだ。なお、発動後にゲージはヒート状態で0%になり、MAX時には100%だけ残る。

ブラッドヒート状態で出した場合はさらに強化されたアナザー・アークドライブになる。切り札と呼ぶにふさわしい威力を持っているぞ。

高威力のアナザー・アークドライブ。連続技に組み込めるキャラは狙いやすい。

ゲージの効率を考えれば、発動後も100%残るMAX時に狙うのが理想だ。

EXエッジ

ゲージが100%以上のときorヒート状態orブラッドヒート状態orMAX時にコマンド入力

必殺技のパワーアップ版、EXエッジ。連続技に組み込んで大ダメージを狙え！

必殺技をCボタンで発動することで、パワーアップ版の必殺技であるEXエッジが発動する。ゲージが発動条件を満たしていないときは、Bで出したときと同じになる。

EXエッジになることで、ほとんどの必殺技は威力が上がったり、発生時に無敵時間が付加されたりする。

また、EXエッジのみでしか発動できないEX専用技を持っているキャラも居る。

連続技に組み込んだり、無敵時間を利用して対空に使ったりと、その用途は多岐にわたる。自分のキャラのEXエッジを把握して的確に使えるようにしよう。

通常版ではこの程度の威力の必殺技も、EXエッジにすることで……

大幅に威力が上がる。ゲージ消費に見合うダメージのEXエッジを覚えよう。

サーキットスパーク

MAX時、ガード or のけぞり中にABC同時押し

劣勢状態を跳ね返す手段に使えるが、地上のみなので使いどころが限られる。

サーキットスパークは、地上で攻撃を受けているときに発動可能な緊急回避技。成功時は雷のようなエフェクトを発生させて、触れた相手を吹き飛ばす。ゲージMAX時かつ地上のみと、使いどころは限られる上、発動後はゲージが0%になってしまう。

無理に使わずにゲージを温存し、瀕死のときのみに使用するにとどめた方がいい。

ゲージMAX時、地上で攻撃をくらっているときにABC同時押しすると……。

発動可能。成功すれば相手を吹き飛ばし、攻守を逆転させられる。

飛び道具に対しても発動できるが、ほとんど意味は無いので暴発させないように！

スーパーキャンセル

スーパーキャンセル対応技が当たったときにコマンドを入力

特定の必殺技のみさらにキャンセルが可能。使いやすい組み合わせを探そう。

スーパーキャンセルは特定の必殺技でのみ可能なシステムで、対応必殺技が当たったときに、EXエッジ、アークドライブ、アナザー・アークドライブをキャンセルで発動できる。キャンセルできるタイミングや、対応技のボタンなどは技によって異なるのできっちりと把握しておこう。

当てる機会の多い必殺技がスーパーキャンセル可能ならば、ヒット確認を確実に行なって発動することで、効率良くダメージを与えられるぞ。

ただし、ヒット数の多い連続技後は補正によりダメージが減少する。ゲージを使う価値がある場面を見極めよう。

連続技の締めとなる必殺技、本来ならここで連続技は終了してしまうところだが、

さらにEXエッジを追加。いい組み合わせを探し、ダメージアップを図ろう。

MBAC十七分割　**ゲージの増加量**：気になるゲージの増加量だが、攻撃をヒット・ガードさせたときやくらったときよりも、シールドを成功させたときの方が多い。多段技をすべてシールドすることにより、一気に数10%増加させることもできるぞ。なお、通常技・必殺技の空振りではゲージは増加しないので注意しておこう。

シオン

エーテライトで相手を封殺せよ！

エーテライトという糸を武器とした攻撃で相手を押さえ込み、中下段で二択を迫ろう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●主用通常技／地上戦は下段のしゃがみAからビートエッジを使い、各技につなごう。→+Bは中段蹴り。技中に足元のやられ判定が小さくなる。→+C・←+Cは、相手を引き寄せる技。ヒット時はダウンを奪い、ガード時は続くしゃがみAを相手がジャンプで回避できないほど有利になる。

●威嚇射撃／地面に向けて射撃する技で、射程は短いがガード後はシオンが有利。ライフゲージの下の表示が残弾数で、無くなると自動でリロードする。また、コマンドでリロードでき、こちらの方が若干スキが少ない。

●エーテライト・エア／エーテライトを振りつつ上昇する技。Aは足元のみ、Bは出始めに全身が無敵なので、切り返しに使える。Aはヒット時に必殺技でキャンセルが可能だ。

●スライド・エア／空中から急降下しつつ攻撃する技で、AとEX版は打撃技、Bは投げ技扱いでガード不能だ。ジャンプ攻撃からビートエッジと使い分けていこう。

●カッティング・シンク／BとEX版は身を低くして移動しつつ蹴り上げ、Aは移動のみする技。連係にたまに交ぜて奇襲に使おう。

基本戦法

ジャンプAでけん制しつつ、接近するチャンスを待とう。うまく接近できたら、下段のしゃがみA、しゃがみBと→+Bで二択を迫ったり、威嚇射撃、→+C・←+Cにつないで攻めを持続していこう。

さまざまな用途がある通常技を使い分ければ、途切れることなく攻め続けられるぞ！

[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	
BE	→+B、立ちC、ジャンプC	
[illegible]	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	エーテライト・グランド	[illegible]+A or B or C
	エーテライト・エア	[illegible]+A or B or C
	カッティング・シンク	[illegible]+A or B or C
	スライド・エア	空中で[illegible]+A or B or C
	リロード	[illegible]+D
AD	バレルレプリカ	[illegible]+C
LA	バレルレプリカ・オベリスク	BH中に地上でEXシールドを成立

※→+Bは中段。↘+B、BE→+B、BEジャンプCはヒット時に浮かせられる。
エーテライト・グランドはヒット時に攻撃、ジャンプでキャンセル可能。カッティング・シンクはヒット時にジャンプでキャンセル可能、EX版はヒット時にジャンプ攻撃、二段ジャンプ、空中ダッシュでキャンセル可能。
スーパーキャンセル対応技：Aエーテライト・エア／B、Cカッティング・シンク

吸血鬼シオン

[illegible]技でゴリ押し、スキを[illegible]

シオンより判定の強い技が多いので、強引な攻めが可能。攻めに萎縮したところに投げを決めろ！

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●主用通常技／通常技のほとんどはシオンと同じで、→+Bは中段、↘+Bはヒット時に浮かせられる。吸血鬼シオン独自の技では、判定の強いしゃがみCと前進しつつ攻撃する立ちCが強力。空中では判定が下に長いジャンプAと、広い判定を持つジャンプBを使い分けていこう。

●テラーニュース(ライ)／横方向に爪で切り裂く。相手にガード後に反撃をほぼ受けないので、立ちC後など連係の締めに使おう。AとEX版は発生が早く、連続技に組み込むことも可能だ。

●テラーニュース(マリス)／上方向を爪で切り裂く。空中ガード可能で横方向の判定は狭い。しかし、EX版は出掛かりに無敵があり、空中ガード不能なので対空に使える。

●レプリカントC／他キャラの幻影を作り出す。Aはアルクェイドが上空、Bは弓塚さつきが前方へ、Cは遠野秋葉が前進後に攻撃を行なう。けん制に使えるが、複数の幻影を同時に出すことはできない。

●クルーエル・ブラッド／血を吸うことで、ダメージを与えると同時に体力回復を行なう投げ技。出掛かりに長い無敵があるので、連係の合い間やジャンプの着地を狙おう。BH状態だと間合い、回復量共に大幅にアップするぞ。

基本戦法

しゃがみBと→+Bで二択を迫るのはシオンと同じ。判定が強く、ジャンプ防止にもなる立ちCをけん制に使おう。

使いやすい打撃技で押し、相手が手を出してきたところをクルーエル・ブラッドでつかめ！

本文中技名略称：レプリカントコンダクター（オシリス）＝レプリカントC

[illegible]	[illegible] ジャンプ中[illegible]+A	
[illegible]	無し	
[illegible]	テラーニュース(ライ)	[illegible]+A or B or C
	テラーニュース(マリス)	[illegible]+A or B or C
	レプリカントコンダクター(オシリス)	[illegible]+A or B or C
AD	クルーエル・ブラッド	[illegible]+C
LA	ブラッドバイブル・ハートブレイカー	BH中に地上でEXシールドを成立

※通常技をバックステップでキャンセル可能。→+Bは中段。↘+Bはヒット時に浮かせられる。ジャンプ中↓+Bは中段ではない。
テラーニュース（マリス）は空中ガード不能。
クルーエル・ブラッドは投げ技。Cレプリカント・コンダクター（オシリス）は中段ではない。
スーパーキャンセル対応技：A、Bテラーニュース（ライ）

シエル

黒鍵投げから一気に[illegible]

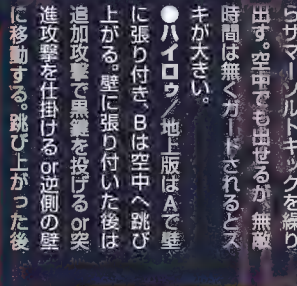
黒鍵投げで相手の自由を奪い、ジャンプBでまとわりつき、華麗に空中連続技を決めよう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●主用通常技／連打の効くしゃがみA、長めの立ちBは下段で、連係の起点に使いやすい。立ちC・Cはリーチが長く威力が高いのでけん制に交ぜよう。空中では横方向に強く、めくりが狙えるジャンプB、下方向に強いジャンプCを使い分けていこう。対空には↓+Cを早めに出していこう。

●黒鍵投げ／手にした黒鍵を投げる飛び道具。追加攻撃で投げる黒鍵の数を増やせる。発生、弾速共に優秀なので、遠距離でのけん制に使おう。

●シエルサマー／上昇しながらサマーソルトキックを繰り出す。空中でも出せるが、無敵時間は無くガードされるとスキが大きい。

●ハイロゥ／地上版はAで壁に張り付き、Bは空中へ跳び上がる。壁に張り付いた後は追加攻撃で黒鍵を投げる or 突進攻撃を仕掛ける or 逆側の壁に移動する。跳び上がった後はA、Bで突進攻撃、Cは投げを繰り出す。空中版はAで急降下、BとEX版は突進攻撃をする。突進攻撃はガード時に必殺技、ヒット時に通常技やジャンプでキャンセル可能。

基本戦法

黒鍵投げやジャンプ攻撃でけん制しつつ、相殺判定のあるダッシュを使って強引に近付こう。近距離ではジャンプBでのめくりを使い、攻めを継続させていこう。こう着状態では、セブンスヘヴンが頼りになる。距離を問わず一瞬のスキに決められるので、常にコマンドを仕込んでおこう。

セブンスヘヴンは発生が早く、射程が広い万能技。ゲージはすべてこれに注ぎ込もう。

[illegible]	[illegible]、立ちC・C、しゃがみC・C、←+C、ジャンプ中↓+C	
[illegible]	←+B、立ちC、EXブレイドシンカー	
[illegible]	①[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	①中に←+A・A or ←+B・B or ←+B・A・B
	②空中[illegible]	空中で[illegible]+A or B or C
	[illegible]	②(Bのみ)中に←+B・B
	③ハイロゥ(地上)	[illegible]+A or B or C
	ハイロゥ(空中)	空中で[illegible]+A or B or C
	[illegible]	③後、壁に張り付いた状態でA or B or C or [illegible]+A or B or C A or B or C ③後、壁から離れた状態でA or B or C or [illegible]+A or B or C
	ブレイドシンカー	[illegible]+A or B or C
	シエルサマー	[illegible]+A or B or C(空中可)
[illegible]	セブンスヘヴン	[illegible]+C
	黒鍵・大[illegible]	[illegible]+C
AD	第七聖典	[illegible]+C
LA	火葬式典	BH中に空中EXシールドを成立

※ジャンプ中↓+Cは中段ではない。BE←+Bは中段。BE・EXブレイドシンカーはガード不能。スーパーキャンセル対応技：A、Bブレイドシンカー／A、EX、空中シエルサマー

MBAC 十七分割　シオン連続技　【しゃがみB or →+B→↘+B】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ／↘+BⒸ→バレルレプリカ　吸血鬼シオン連続技　【しゃがみB or →+B→立ちC】Ⓒ→テラーニュース（ライ）Ⓢ→EXテラーニュース（ライ）　シエル連続技　【しゃがみC→←+C】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ／立ちC・C→立ちCⒸ→セブンスヘヴン

主要技解説

●**主用通常技**／ジャンプA、Bは横に判定が強く、空中戦の要。地上では前進しつつ攻撃する立ちBとリーチの長い立ちCが使える。BEにすると前者は中段、後者はガード不能になる。←+Bの跳びヒザ蹴りはヒット時にジャンプ攻撃を出せる。さらにBE版は中段で、ガード時でも攻撃やジャンプ、空中ダッシュができる高性能な技になる。

●**邪魔よ!**／衝撃波を出して攻撃する。追加入力で最高3発まで出せ、素早くつなげば連続ヒットする。

●**せーのっ!**／肘を出しつつ突進する技。肘後にBは立ちCを、EX版は相手を自動的に打ち上げ、たたき付ける。突進距離は短いが、ガードされても反撃を受けにくいのでビートエッジ後につないでいこう。EX版は空中ヒット時にもたたき付け、ダウンを奪えるので連続技に使いやすい。

●**うるさい!(飛べっ!)**／衝撃波を出しつつ斜め上方に飛び上がる。主に連続技用。

●**空想具現化(マーブルファンタズム)**／鎖を具現化し、攻撃する。画面全体に判定が出る上、空中ガード不能なので遠距離での対空に使える。

基本戦法

ジャンプA、Bで空中を制圧し、ダッシュや空中ダッシュ、ハイジャンプで近付いていこう。通常技をガードされたときは立ちAなどにつなぐのもいいが、せーのっ!や邪魔よ!も交ぜてバリエーション豊かに攻めよう。

ジャンプBは、ジャンプの上昇中に出すと2発攻撃が出る。早めに出して空対空に使おう。

特殊技	しゃがみA・A、←+B、←+B、立ちC空中ヒット時C、ジャンプ[illegible]+B、ジャンプ↓+C	
BE	立ちB、←+B、立ちC	
必殺技	邪魔よ!	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	①中に[illegible]+A or B or C
	[illegible]	②中に[illegible]+A orC or [illegible]+B
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	追加攻撃	⑤中に[illegible]+A or B or C
	うるさい!(飛べっ!)	[illegible]+A or B or C(空中可)
	うるさい!(消えろっ!)	⑦中に[illegible]+A or B or C
AD	空想具現化(マーブルファンタズム)	[illegible]+C
LA	少しばかり戯れようか?	BH中に空中EXシールドを成立

※ダッシュは近距離だと相手の裏に回る。ジャンプ中↓+Cは中段ではない。
スーパーキャンセル対応技：A、B[illegible]（[illegible]版のみ）／A、Bせーのっ!（Bは2段目のみ）／A、B、空中うるさい!（飛べっ!）／A、Bうるさい!（消えろっ!）

強力なジャンプ攻撃で相手のジャンプを抑制し、地上に釘付けにしてから攻め込んでいこう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／BE立ちBは中段、BE立ちCはガード不能なので連係に交ぜよう。しゃがみCはダウンを奪えないので、しゃがみBで代用しよう。←+Cは下段で、攻撃をくらってものけぞらないフレームがある。近距離で有効だが、ガードされるとスキは大きめだ。ジャンプBは判定が広く空中戦で強い。ジャンプ↓+Cは判定の強い多段技だが、スキは大きめなので空中連続技の締めに使おう。

●**アルトネーゲル**／上方向に紅い衝撃波を吹き上げる。空中ガード不能なので対空に使えるが、少し発生が遅いので、早めに出そう。EX版は無敵がある上発生も早い。ゲージはこれを中心に使っていこう。

●**アルトシューレ**／前方にAは一つ、Bは二つの紅い輪を放つ。■は画面半分ほど移動して消えてしまうが、判定が大きくけん制に使える。空中版はボタンに関係無く、前方斜め下に二つ輪を放つ。EX版は輪が大きくなり、ヒット数も増加する。

●**ヴァイス・カッツェ**／前方へ瞬間移動する。ボタンによって移動距離が変わる。移動後にスキがあるので、多用は禁物。EXエッジ版は移動後に相手をつかむ打撃技、カルストイェーガーになる。

●**ブルート・ディ・シュヴェスタァ**／上空から月を落とし、画面全体を攻撃するガード不能技。発生してから攻撃が出るまで数秒掛かり、この間に相手の攻撃をくらうと技が中断されてしまう。

←+Cは、リスクは高いものの見返りは大きい。うまく単発の技に合わせていこう。

特殊技	しゃがみA・A、←+C、ジャンプ中↓+C	
BE	立ちB、立ちC	
必殺技	アルトネーゲル	[illegible]+A or B or C
	アルトシューレ	[illegible]+A or B or C（空中可）
	ヴァイス・カッツェ	[illegible]+A or B or C
EX必殺技	カルストイェーガー	[illegible]+C
AD	ブルート・ディ・シュヴェスタァ	[illegible]+C
LA	グナーデン・シュトース	BH中に地上でEXシールドを成立

※ジャンプ中↓+Cは2発目のみ中段。←+Cは技中に攻撃くらってものけぞらないフレームがある。BE立ちBは中段、BE立ちCはガード不能。ブルート・ディ・シュヴェスタァはガード不能。
スーパーキャンセル対応技：A、Bアルトネーゲル／B、空中アルトシューレ

中段やガード不能、対空など使いやすい技がそろっているので、どんな状況にも対応可能だ。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／立ちCはリーチが長く、打点は高いがしゃがみにも当たるのでけん制に使いやすい。空中では下に強いジャンプA、Bと、上に強いジャンプCを使い分けよう。ジャンプ中↓+Cはジャンプ直後に出せば中段として機能する。判定の広い←+Cは連続技のつなぎに使っていこう。

●**鳥を落とす**／前方に炎を飛ばす。飛距離はそれほど長くないが発生が早い。空中でも出すことができ、スキが少ないので適度にばら撒こう。

●**獣を焦がす**／一定時間地上に停滞する炎を出し、追加コマンドを入力すると停滞している炎で攻撃する。Aは自分の手前に、BとEX版の疾駆する獣を焦がすは相手の位置に炎を設置。追加コマンド入力前は、地上版は一定時間炎が停滞した後、空中版は秋葉が攻撃をくらうと時間に関係無く消滅。停滞している炎に攻撃判定は無いが、相手が炎の上に乗ると相手の体力とゲージを少しずつ奪い続け、こちらに吸収できる。体力はビート、ブラッドヒート状態に回復する赤ゲージに関係無く回復していく。

基本戦法

相手をダウンさせ、獣を焦がすを設置して攻め込もう。しゃがみCヒット→獣を焦がすとつなげば設置後も有利だが、投げや空中投げ後に設置すると不利になることに注意。ジャンプで逃げる相手はジャンプAで追い掛けたり、立ちCなどで迎撃していこう。

獣を焦がすを設置して相手をその上に追い込み、体力とゲージを削り取れ。

特殊技	立ちB・B、しゃがみB・B・B、[illegible]、←+C、ジャンプ中↓+C	
BE	立ちB	
必殺技	鳥を落とす	[illegible]+A or B or C（空中可）
	獣を焦がす	[illegible]+A or B or C・[illegible]+A or B or C
	月を[illegible]	[illegible]+A or B or C
	赫訳・紅葉（かくやく・もみじ）	[illegible]+A or B or C
EX必殺技	[illegible]空[illegible]鳥を落とす	[illegible]+C（空中可）
	上弦の月を[illegible]	[illegible]+C
	疾駆する獣を焦がす	[illegible]+C・[illegible]+A or B or C
AD	赤主・檻髪（せきしゅ・おりかみ）	[illegible]+C（連打）
LA	赤主・焔華（せきしゅ・ほのか）	BH中に地上でEXシールドを成立

※しゃがみB・B・Bの3段目、ジャンプ中↓+Cは中段。
赫訳・紅葉はEX版の3段目のみヒット後に攻撃、二段ジャンプ、空中ダッシュでキャンセル可能。赤主・檻髪は近距離で出すとガード不能になる。
スーパーキャンセル対応技：B赫訳・紅葉

リーチの長い足技に必殺技を絡め、闘いの主導権を握り、ジャンプ↓+Cでガードを崩そう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

MBAC 十七分割　**アルクェイド連続技**　[しゃがみC→立ちA×2]→ジャンプ[B→C]→ジャンプ[B→C]→空中投げ or うるさい!　**暴走アルクェイド連続技**　[しゃがみB→しゃがみC→立ちC]→ジャンプ[B→C]→ジャンプ[B→C→↓+C]／[←+C→しゃがみB→立ちC]→ジャンプ[B→C]→ジャンプ[B→C→↓+C]　**遠野秋葉連続技**　[しゃがみC→←+C]→ジャンプ[B→C]→ジャンプ[B→C]→空中投げ

赤主秋葉

遠野秋葉と技は似ているが、機動力はこちらが上。スピードを活かし、体力とゲージを奪おう！

主要技解説

●**主用通常技**／しゃがみAは下段で発生が早いので連係の起点に。上段蹴りを放つ立ちCはジャンプ防止に。下段蹴りを放つしゃがみCはけん制や連続技に使える。ジャンプCは空中の相手に当てると地面にたたき付けるので、空中連続技の締めに。➡+Cは中段で、画面端に追い詰めてヒットさせれば追撃できる。

●**鳥を落とす**／火柱を横に放つ飛び道具。Aは発生が早めで、Bは発生は遅いがガードさせた後は有利。EX版は複数の火柱を飛ばすので持続が長く、ガード後は有利。空中版は硬直が少なく、出した高度によっては技後に行動可能だ。

●**獣を焦がす**／遠野秋葉のものと同じ性質を持つ技。炎を設置後に上に居る相手の体力とゲージを奪い取り、再度コマンドを入力すると判定が発生する。ダウンを奪った後などに出していこう。

●**月を穿つ**／地面から火柱を発生させる。火柱は少し移動する上、高い位置に判定があるので相手のジャンプを引っ掛けやすい。EX版は1画面程度火柱が進んでいく。

●**赤主・檻髪**／近距離時はガード不能になる打撃技。画面暗転後にジャンプで逃げられることがないので、近付いたら狙っていこう。

基本戦法

鳥を落とすや月を穿つをばら撒き、接近の機会をうかがっていこう。ダウンを奪ったら獣を焦がすを設置してから攻め続けよう。

[illegible]	[illegible]	
[illegible]	立ちB	
[illegible]	[illegible]	[illegible]+A or B or C（空中可）
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]（かくやく・もみじ）	[illegible]+A or B or C
[illegible]	[illegible]	[illegible]+C（空中可）
	上弦の月を穿つ	[illegible]+C
	[illegible]	[illegible]+C [illegible] or B or C
AD	赤主・檻髪（せきしゅ・おりがみ）	[illegible]+C（連打）
LA	赤主・遍生（せきしゅ・へんせい）	BH中に地上でEXシールドを成立

※しゃがみB・B・Bの3段目➡+Cは中段。ジャンプCはビートエッジやキャンセル不能。
赫訳・紅葉はEX版の3段目のみヒット後に攻撃、二段ジャンプ、空中ダッシュでキャンセル可能。赤主・檻髪は近距離で出すとガード不能になる。
スーパーキャンセル対応技：A、B、空中鳥を落とす

投げは獣を焦がすと同様に、体力を奪って吸収できる。スキあらば狙っていこう。

翡翠

高度制限の低い空中ダッシュと必殺技を使った連続技で、メイドの力を見せ付けてやろう。

主要技解説

●**主用通常技**／立ちCは前進しつつイスを振り下ろす多段技。ヒット確認をして、しゃがみCや必殺技へつなごう。ジャンプCは判定が大きいので主力の跳び込みに。ジョウロで水を掛ける➡+Bは、相手のゲージを奪い取れる。

●**おたまは頑丈です**／おたまで突きまくり、追加入力（フライ返し）で打ち上げる技。Aの追加攻撃は画面端へ吹き飛ばし、BとEX版は相手を打ち上げる。EX版はヒット時空中受身不能なので、さらに追撃が可能だ。

●**がんばりました。**／Aはその場に、Bは少し離れたところに触れると爆発する弁当を仕掛ける。Cは移動を妨げるイスを設置する。

●**失礼します**／Aは地上に、Bは上空にはたきを振る。EX版は持続が長く、少しずつ攻撃判定が移動する。近距離でヒットさせると相手のヒットバックが逆になるので、さらなる追撃が可能だ。

●**危ないですよ**／いろんな物を投げ付ける飛び道具。軌道は直線と放物線、弾数は1～3個からランダムで決まり、速度もバラバラ。軌道が読まれづらいので、遠距離でのけん制に使っていこう。

●**翡翠三段クッキング**／フライパンで3段攻撃を繰り出す。1発止めをしゃがみCヒット後の連続技に使おう。

●**暗黒翡翠拳**／巨大な気弾を放つ飛び道具。ボタン押し続けでためることができ、弾数が増えていく。ヒット後に距離が近ければ追撃が可能。

[illegible]	[illegible]、ジャンプ中[illegible]+C	
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]+A or B or C（空中可）
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]+C
AD	暗黒翡翠拳	[illegible]+C
LA	偽固有結界・ぐるぐる翡翠ワールド	BH中に地上でEXシールドを成立

※➡+Bはヒット時浮かせられる。ジャンプB、Bは空中ヒット時たたき付ける。ジャンプ中⬇+Cは中段ではない。BE立ちCは突進する距離が伸びる。
暗黒翡翠拳はボタンを押し続けることでためることができ、ヒット数が増える。偽固有結界・ぐるぐる翡翠ワールドはヒット時に一定時間相手のレバー入力方向を逆にする。
スーパーキャンセル対応技：A、B失礼します

空中ダッシュCで接近し、EX失礼しますや暗黒翡翠拳を組み込んだ連続技を狙おう！

琥珀

ほうきを使ったリーチの長い技と、謎の設置物でほかのキャラとはひと味違った闘いができるぞ。

主要技解説

●**主用通常技**／立ちBはリーチが長く、けん制に最適。振りは大きいが下段のしゃがみB、Cのリーチもかなりのものだ。空対空には横に長いジャンプBがおすすめ。リーチを活かし、置いておくように出そう。ジャンプCは下方向に強く、跳び込みに使いやすい。

●**マジカル・アンバーミサイル**／ほうきに乗って空中を移動し、火炎瓶を投げる。地上版は移動中にもう一度ボタンを押すことで、空中版は自動で火炎瓶を投げる。ヒット時は追撃ができ、ガードさせれば大幅に有利になるぞ。

●**こんなん育ててみました♪**／怪しげな植物を設置する。Aは設置後に斜め上に飛んでいき、Bは設置した場所で回転する。EX版はサボテンがパンチを出しながら前進する。A、B共に攻撃が出るまで時間が掛かるが、EX版のみ出始めにも判定がある。

●**琥珀マグナムアッパー**／通常の投げより若干投げ間合いが広く、投げ後に追撃が可能なコマンド投げ。

●**チャイナ琥珀／開打靠翔琥珀脚**／チャイナ服に扮し突進する。突進はガード不能なので、起き攻めなどに使うと強力だが、空中ヒット時は途中で攻撃が空振りしてしまう。

基本戦法

立ちBやジャンプCで相手の動きを抑え、マジカル・アンバーミサイルやこんなん育ててみました♪を出して攻め込もう。接近したら打撃と投げ技で二択が有効だ。

[illegible]	[illegible]	
[illegible]	しゃがみC、[illegible]、抜刀・秘密の業物	
[illegible]	[illegible]	[illegible] or C
	[illegible]	[illegible]
	マジカル・アンバーミサイル	[illegible]+A or B or C（空中可）
	こんなん育ててみました♪	[illegible]+A or B or C
	琥珀マグナムアッパー	[illegible]
[illegible]	ジョニー	[illegible]+C
	マジカルアタック・コハボンX	[illegible]
AD	チャイナ琥珀／開打靠翔琥珀脚	[illegible]+C
LA	抜刀奥義・賀正箒星（がしょうほうきぼし）	BH中に地上でEXシールドを成立

※琥珀マグナムアッパーはヒット時に攻撃、ジャンプでキャンセル可能。チャイナ琥珀／開打靠翔琥珀脚はガード不能。マジカルアタック・コハボンXは動作終了後、ブラッドヒート状態になり、のけぞらない状態になる。
スーパーキャンセル対応技：A、B抜刀・秘密の業物

立ちBやジャンプCで相手を抑え込み、各種投げ技でガードを崩していこう。

MBAC 十七分割
赤主秋葉連続技【しゃがみC→➡+C】Ⓙ→ジャンプ【A→B】Ⓙ→ジャンプ【A→B】Ⓒ→空中投げ　**翡翠連続技**【しゃがみC→立ちC→➡+C】Ⓙ→ジャンプC→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ／立ちCⒸ→EX失礼します or 暗黒翡翠拳　**琥珀連続技**【しゃがみC→立ちC】Ⓙ→ジャンプBⒿ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ／琥珀マグナムアッパー→立ちBⒿ→ジャンプBⒿ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ

翡翠&琥珀

2キャラを扱う分、覚えることは多いがやりがいはある。距離によって翡翠、琥珀を使い分けよう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

単体時の危ないですよ、マジカル・アンバーミサイル、琥珀マグナムアッパー以外の技はすべて使えるので、単体時の性能を把握しておこう。

●姉妹の絆・基礎編/琥珀に攻撃させる。AはBこんなん育ててみました♪、Bはマジカル・アンバーミサイル、Cは相手に跳び掛かりつつ、ジャンプCを放つ。発生はやや遅いが、スキは少なめなので攻めの起点に使える。

●姉妹の絆・風雲編/翡翠に攻撃させる。Aは突進して画面端まで吹き飛ばす立ちB、Bは2段技の立ちC、Cは小さく跳び上がってジャンプCで攻撃する。姉妹の絆・基礎編より発生は早いが、スキは少し大きめ。翡翠と相手の距離が近いときに出していこう。

●姉妹の絆・誕生編/翡翠と琥珀を切り替える。入力後、互いの手が触れる前に攻撃されると交代が成立しない。投げ後や、ラウンド開始前など安全な場面で使っていこう。

●姉妹の絆・劇場版/姉妹で挟み込み、打撃をたたき込む技。リーチは短いが、威力は高いので連続技に使おう。

基本戦法

通常技のリーチが長く、姉妹の絆・風雲編の発生が早い琥珀はけん制をメインに。空中ダッシュとチャイナ琥珀/開打鼻籾琥珀脚でガードを崩す能力に長けている翡翠は、接近戦をメインに闘っていこう。姉妹の絆・誕生編は翡翠と琥珀の距離が近いときか、投げ後がオススメだ。

姉妹の絆・基礎編、風雲編は、相手を挟み込んだ状態で使っても効果的だぞ。

特殊技	単体時と同じ	
BE	単体時と同じ	
必殺技	姉妹の絆・基礎編	翡翠操作時 ↓↙←+A or B or C
	姉妹の絆・風雲編	琥珀操作時 ↓↙←+A or B or C
	姉妹の絆・誕生編	↓↓+D
AD	姉妹の絆・劇場版	↓↙←↓↙←+C
	チャイナ琥珀/開打鼻籾琥珀脚	翡翠操作時 →↘↓↙←+C
	暗黒翡翠拳	琥珀操作時 →↘↓↙←+C
LA	単体時と同じ	

※特殊技、必殺技の効果は単体時のものと同じ。ただし、チャイナ琥珀/開打鼻籾琥珀脚は出したときに相手との距離が近いとガード不能にならず、ガード可能。
C姉妹の絆・風雲編は中段。チャイナ琥珀/開打鼻籾琥珀脚、暗黒翡翠拳はMAX時に出すとゲージが200%残る。
スーパーキャンセル対応技:A、B[illegible]/A、B[illegible]・秘密の薬物

メカヒスイ

中距離以上で有効な技が多くそろっている。とにかく間合いを確保するのが重要だ。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●主用通常技/ビームソードをなぎ払う立ちC、チェーンソーを振り下ろす立ちCは射程が長く使いやすい。←+Bの火炎放射は持続が長くケズリ量が多いので、画面端に追い詰めたときなどに使おう。ハンマーを振り上げる→+Cは出が早い浮かせ技。しゃがみC後などにつなげていこう。

●レーザー/目から画面端まで届くレーザーを発射する。発射位置が高く、EX版の処刑レーザー以外はしゃがんでいる相手に当たらない。

●幻視カミサイル/Aは斜め上に上昇するミサイルを1発、Bは前方と斜め下の2発を手から発射する。EX版の~ナイトメアは弾速の遅いミサイルを1発、足元から発射する。

●ワイヤー!TYPEハイ/前方に放射状の電撃を放つ。A・B・EXの順に射程、威力が大きくなる。AとEXは連続技に、Bはけん制に使おう。

●ワイヤー!TYPEシー/前方に腕を伸ばして相手を後方に投げ飛ばす。AとEX版は打撃技だが、Bのみガード不能になる。距離が近過ぎると空振りしてしまう。

●琥珀カバリヤー/自分の周囲に輝くバリヤーを発生させる。全方向をカバーするが、Aは判定が小さくBはスキが大きい。EX版は無敵時間があり、ヒット後相手は吹っ飛ぶ。

●キングフィッシャー/空中から斜め下方向にAは3WAY、Bは5WAY、EX版はホーミング弾を発射する。弾速が速いので、メインの飛び道具として使おう。

ホーミング弾を放つEXキングフィッシャーを中心に、各種飛び道具でけん制していこう。

特殊技	→+B、→+C、ジャンプ中↓+C	
BE	立ちC、しゃがみC、ジャンプC	
必殺技	レーザー	↓↘→+A or B or C
	幻視カミサイル	↓↙←+A or B or C
	電磁ネットワイヤー・TYPEハイ	→↓↘+A or B or C
	琥珀カバリヤー	↓↓+A or B or C
	電磁ネットワイヤー・TYPEシー	←↓↙+A or B or C
	熱線追尾弾キングフィッシャー	空中で↓↘→+A or B or C
	ジェット・バイ	空中で↓↙←+A or B
EX強化技	処刑レーザー	↓↘→+C
	ハレーズコメット	空中で↓↘→+C
	幻視カミサイル ナイトメア	↓↙←+C
AD	L・S・O(超人姉妹同盟)	←↙↓↘→+C
LA	サタデーナイトフォーエバー	BH中に空中EXシールドを成立

※ジャンプ中↓+Cは中段ではない。
スーパーキャンセル対応技:A、B電磁ネットワイヤー・TYPEハイ

本文中技名略称:電磁ネットワイヤー・TYPEハイ=ワイヤー・TYPEハイ、電磁ネットワイヤー・TYPEシー=ワイヤー・TYPEハイ、熱線追尾弾キングフィッシャー=キングフィッシャー

遠野志貴

使い勝手の良い通常技、必殺技を駆使して、元主人公の意地を見せよう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●主用通常技/下段でリーチが長いしゃがみCから、前進しつつナイフで突く立ちCへつなぐ連係が強力。連続技を狙いつつ、ガード不能のBE立ちCを連係に交ぜていこう。跳び込みには下方向に強く多段技のジャンプBがいいぞ。なお、遠野志貴はシールド成功時の硬直を通常技でもキャンセル可能なので、シールドを積極的に狙っていこう。

●切り札そのいち(大斬り)/ナイフを振り上げ突進する技。リーチが長く、発生が早いので連続技に組み込みやすい。ガードされてもスキは少なく、反撃を受けることは無い。

●切り札そのに(下段掃い)/スライディングで攻撃する。下段なので、中距離からいきなり出すと当たりやすい。スキは大きいが、先端をガードさせれば反撃は受けづらい。EX版はヒット時にジャンプや通常技でキャンセル可能だ。

●自分でもよくわからない蹴り(閃走・六兎)/出始めに無敵があり、空中ガード不能の蹴り上げ。ヒット時はたたき付け、ダウンを奪える。対空技に使えるが、攻撃範囲が狭いので間合いに注意して使おう。

●直死の魔眼/ゆっくりと突進しつつ、相手を十七分割する。密着時はガード不能だ。

基本戦法

志貴は、空中ダッシュが短い上に遅いので、主にダッシュや必殺技で接近していこう。ジャンプ攻撃は強めなので、攻撃が届く距離なら跳び込みも悪くない。

要所で狙いたいBE立ちC。ビートエッジから出したり、相手の受け身を読んで狙おう。

特殊技	立ちB・B、バックステップ中に[illegible]	
BE	立ちB・B(2発目のみ)、立ちC、ジャンプC	
必殺技	切り札そのいち(大斬り)	↓↘→+A or B or C
	切り札そのに(下段掃い)	↓↙←+A or B or C
	自分でもよくわからない蹴り(閃走・六兎)	→↓↘+A or B or C
AD	直死の魔眼	←↙↓↘→+C
LA	直視の魔眼・決死の一撃	BH中に地上でEXシールドを成立

※立ちB・Bはヒット時浮かせられる。BE立ちCはガード不能。
切り札そのに(下段掃い)のEX版はヒット後に攻撃、ジャンプでキャンセルが可能。直死の魔眼はガード不能。
スーパーキャンセル対応技:A、B切り札そのいち(大斬り)/A、B切り札そのに(下段掃い)/A、B自分でもよくわからない蹴り(閃走・六兎)

MBAC 十七分割
翡翠&琥珀連続技　立ちC→(C)姉妹の絆・劇場版　メカヒスイ連続技　[しゃがみC→立ちC→→+C]→(J)ジャンプ[B→C]→(J)ジャンプ[B→C]→(C)空中投げ
遠野志貴連続技　[しゃがみC→立ちC]→(J)ジャンプ[B→C]→(J)ジャンプ[B→C]→(C)空中投げ

七夜志貴

斬られたいヤツから前へ出ろ－！

瞬発力のあるダッシュとジャンプ攻撃を使ってヒットアンドアウェイで闘っていこう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／A攻撃は立ち・しゃがみ、ジャンプのすべて横方向に判定が長く、使いやすい。ジャンプBは2段攻撃になっており当てやすいので、これらの技で相手にガードを固めさせたら中段攻撃のBE立ちCや必殺技につないでガードを崩していこう。

●**閃鞘・八点衝**／前方～斜め上を無数の斬撃で切り刻む技。技中はレバーで前後に動くことができる。上方向に判定が広いので、早めに出せば対空になることも。EX版はヒット数が増加し、威力が高い。

●**閃鞘・七夜（八穿、一風）**／コマンドは同じだがボタンによって判定が異なる突進技。七夜は下段でヒット時に吹き飛ばす切り払い攻撃を行なう。八穿と一風はどちらも一度姿を消した後、八穿は相手の上空に出現して中段攻撃を、一風は相手の目前に出現して投げを行なう。通常技キャンセルなどから出して使い分けガードを揺さぶっていこう。

●**閃走・六兎**／斜め上方向に蹴りを放つ。初段とBは空中ガード不能だ。EX版には長い無敵があるので、うまく引き付けて使っていこう。

●**閃走・水月**／Aは画面半分ほど前方に、Bは現在位置の上空に瞬間移動する。Bの後は空中ダッシュや攻撃を出すことが可能。Cはフェイントのみで、移動はしない。

●**閃鞘・迷獄沙門**／画面全体にスローが掛かった後、前方に跳躍して切り付ける。BH状態で出すとガード不能になり、威力も大幅にアップする。

地上、空中どちらもけん制できる閃鞘・八点衝。ヒット時はEX閃鞘・八点衝につなぎたい。

特殊技	立ちB・B	
BE	立ちB・B（2発目のみ）、立ちC	
必殺技	閃鞘・八点衝	↓↘→+A or B or C
	閃鞘・八穿	↓↙←+A
	閃鞘・七夜	↓↙←+B
	閃鞘・一風	↓↙←+C
	閃走・六兎	→↓↘+A or B or C
	閃走・水月	↓↓+A or B or C
AD	閃鞘・迷獄沙門	←↙↓↘→+C
LA	極死・七夜	BH中に地上でEXシールドを成立

※立ちB・Bはヒット時浮かせられる。BE立ちCはガード不能。
閃鞘・八点衝は技中に← or →で移動可能。閃鞘・迷獄沙門はブラッドヒート時ガード不能。閃鞘・八穿は中段、閃鞘・七夜は下段、閃鞘・一風は投げ。B閃走・水月後は攻撃や二段ジャンプ、空中ダッシュが可能。
スーパーキャンセル対応技：A閃鞘・八点衝／A、B閃走・六兎

有間都古

リーチの短さは避けやジャンプ攻撃でカバー！

相手の懐に跳び込み、一気にラッシュを掛けて勝負を決めよう。接近したときの爆発力は随一だ。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／移動しつつ肘を突き出す→+Bは相手を固める際に使える。しゃがみCは都古の通常技の中でリーチが長く、発生も早め。ヒット後は連続技を狙うチャンスだ。跳び込みは下に強いジャンプCと、自分の両横に判定が出てめくりを狙えるジャンプBを使い分けよう。立ちCは威力は高いが、通常技やジャンプでキャンセルできない。

●**ちょうしんちゅう**／素早く前進しつつ肘を突き出す。ボタンによって移動距離が異なり、BかEX版を近場で出すと相手の後ろへ回り込んで攻撃を繰り出す。通常版のヒットorガード後は→+Aで打撃が、→+Bで前転の派生が出せる。なおEX版は追加攻撃は無いが、ヒット時は相手を画面端まで吹っ飛ばす。

●**せんしっぽ**／小さく前方にステップしつつ拳を繰り出す技。Bは発生が遅い代わりに構えている間は攻撃を受けてものけぞらない。

●**れんかんたい**／足で交互に蹴り上げる。空中版とAはその場で、Bは大きく踏み込みながら蹴りを繰り出す。主に空中連続技の締めに使っていこう。EX版は出掛かりが無敵で、地上版は技後に通常技や二段ジャンプでフォローできるため、対空や起き上がり時にも使っていけるぞ。

基本戦法

とにかく接近して打撃と投げの二択を仕掛けたい。ハイジャンプやめくりジャンプBを駆使して近付いていこう。

攻めの主軸は追撃できる投げ。守りの主軸はフォローが効くEXれんかんたいだ。

特殊技	→+B、→+C	
BE	無し	
必殺技	①ちょうしんちゅう	↓↘→+A or B or C
	→追加攻撃	①中に→+AorB
	せんしっぽ	↓↙←+A or B or C
	れんかんたい	→↓↘+A or B or C（空中可）
	[illegible]	↓↓+A or B or C
AD	究極奥義	←↙↓↘→+C
LA	絶技雷極・安崩拳	BH中に地上でEXシールドを成立

※→+Cはヒット時浮かせられる。投げは攻撃でキャンセル可能。
B、EXちょうしんちゅうは距離が近いと後ろへ回り込んでから攻撃する。ちょうしんちゅう→B追加攻撃は回り込みになる。EXれんかんたいは当てた後に攻撃、二段ジャンプ、空中ダッシュができる。
スーパーキャンセル対応技：A、Bちょうしんちゅう／ちょうしんちゅう→A追加攻撃／A、B、空中れんかんたい

ネロ・カオス

獣とカラスで相手を封じ込め～！

優秀な飛び道具とリーチが長い通常技を使い分け、遠距離からじわじわと体力を奪おう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／立ちBは胸の獣が前方に爪を突き出す多段技。画面約半分ものリーチを誇り、空中ガード不能なので、中～遠距離でのジャンプ防止に使える。しゃがみBは下段の多段技で、最後の部分をヒットさせると浮かせられる。しゃがみCは真上に巨大な刃を振り上げる技。早めに出せば強力な対空になる。跳び込みにはめくりを狙え、下に判定の強いジャンプB。空対空には真横へのリーチが長く多段技のジャンプCを使おう。

●**混沌開放・黒翼種**／胸からカラスを飛ばす。Aは超高速で正面に、Bは一度上空で停滞してから斜め下に突進する。EX版はBと同じ軌道にカラスを大量に放出する。Aは遠距離でのけん制に、BとEX版は攻めの起点になる。

●**混沌開放・獣角種**／Aは1回、Bは2回、EX版は3回攻撃する鹿を出す。技が発生した時点で硬直が解けるのでラッシュを掛けやすい。ただし発生が遅いため、タイミングがばれないように注意しよう。

●**混沌流出・爬虫種**／地面をヘビが移動し、かみ付きを行なう技。Aはボタンを押している間進み、離すと発生。Bは入力時点での相手の位置をホーミングしてから発生する。

基本戦法

近距離で小回りの効く技が少ないので、徹底して遠距離戦を挑もう。もし接近されたらしゃがみA→しゃがみBなどで追い払おう。ダッシュに無敵はあるが、スキは大きい。

混沌開放・獣角種を何回出せるかで勝負が決まる。出せるチャンスを見逃さないように。

特殊技	→+C	
BE	しゃがみC	
必殺技	混沌開放・黒翼種	↓↘→+A or B or C
	混沌流出・爬虫種	↓↙←+A or B or C
	混沌開放・獣角種	←↓↙+A or B or C
EX強化技	混沌流出・大蛇種	↓↙←+C
EXエッジ	混沌開放・幻想種	→↘↓↙←+C
AD	武装999	←↙↓↘→+C
LA	獣の数字	BH中に地上でEXシールドを成立

※ダッシュには一定時間無敵がある。ジャンプCは空中ヒット時に相手を画面端まで吹き飛ばす。
武装999はガード不能。A混沌流出・爬虫種はボタンを押し続けることで、出現場所が移動する。
スーパーキャンセル対応技：無し

MBAC十七分割　**七夜志貴連続技**　【しゃがみC→立ちC】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ／閃鞘・八点衝Ⓢ→EX閃鞘・八点衝　**有間都古連続技**　【しゃがみC→立ちB→しゃがみB】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ／通常投げ→【しゃがみC→しゃがみB】Ⓙ→ジャンプCⓁ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中投げ　**ネロ・カオス連続技**　【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓙ→ジャンプ【B→C】Ⓒ→空中ダッシュC

ワラキアの夜

マントを自在に振り回し爪でトドメを刺せ!

素早いダッシュと空中ダッシュ、強力なジャンプ攻撃で、ガードを揺さぶりつつラッシュを掛けよう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／しゃがみBは自分の上を覆うので対空に使える。立ちCは真横にマントを振る多段技で、リーチが長い。打点は高めだが、しゃがみにも当たるのでけん制に重宝する。ジャンプBは横にマントを振る技で、リーチ、発生共に優秀。跳び込みやけん制、空対空などどんな場面でも使える万能技だ。

●**バッドニュース(ライ)**／爪を前に放つ。ガードさせれば距離が離れるため反撃を受けづらい。空中の相手にも全段ヒットするので、しゃがみCヒット後の連続技に使おう。

●**バッドニュース(マリス)**／爪を真上に振る。EX版は発生まで無敵が続くので、対空や起き上がり時に使える。

●**レプリカントC(イド)**／A、B、Cでそれぞれ遠野秋葉、遠野志貴、ネロ・カオスの影を召喚する。Aは少し前方に発生する中段技、Bは画面端まで直進する打撃技、Cは前方を上から下になぎ払う空中ガード不能の打撃技を発生させる。技中に攻撃をくらっても影は消えないので、近〜中距離で使いやすい。

●**ファンブルコード**／Aは目の前、Bは遠方の地面から小さな竜巻を発生させる。EX版は巨大な竜巻が目の前から画面半分ほど進む。通常技ガード後のフォローに使おう。

基本戦法

ジャンプB、立ちCでのけん制が基本だ。ジャンプBを相手に当てたら、空中ダッシュで一気に攻め込んでいこう。

中間距離で有効な立ちC。ガード後はレプリカントC(イド)などでフォローしていこう。

特殊技	[illegible]+C、ジャンプ中[illegible]+C	
BE	無し	
必殺技	バッドニュース(ライ)	[illegible]+A or B or C
	バッドニュース(マリス)	[illegible]+A or B or C
	クリーチャーチャンネル(エス)	[illegible]+A or B or C
	クリーチャーチャンネル(イド)	空中で[illegible]+A or B or C
	レプリカントコーディネーター(イド)	[illegible] or C
	ファンブルコード(アポトーシス)	[illegible]
EXエッジ	クリーチャーチャンネル(アポトーシス)	[illegible]+C
	クリーチャーチャンネル(ゲシュタルト)	空中で[illegible]+C
AD	ナイト オン ザ ブラッドライアー(アンザニティ)	[illegible]+C
LA	ナイトルーラー・ザ ブラッド ディーラー	BH中に地上でEXシールドを成立

※ジャンプ中[illegible]+Cは中段
スーパーキャンセル対応技：A、[illegible]

本文中技名略称：レプリカントコーディネーター(イド)＝レプリカントC(イド)、ファンブルコード(アポトーシス)＝ファンブルコード

弓塚さつき

空中での行動に制限はあるが、ジャンプCは強力。空中ダッシュから強引に攻め込もう。

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

弓塚さつきはジャンプ攻撃を当てた後、ビートエッジや二段ジャンプ、空中ダッシュでキャンセルができない。

●**主用通常技**／少し踏み込んで腕を払う立ちBは発生、判定共に優秀で、連係やけん制に使える。しゃがみCはリーチが長いBE対応の下段技。ジャンプCは判定が広く跳び込み、空対空共に有効。状況によって発生の早いジャンプBと使い分けていこう。

●**対地さっちんアーム**／正面に腕を突き出し、つかんだ相手を放り投げる。Aは発生の早い打撃技で、立ちAからでも連続技になる。Bは発生は遅いがガード不能なので、連係にたまに交ぜると効果的だ。EX版はAとほぼ同じだが、つかんだ後真上に放り投げ、追撃が可能だ。

●**対空さっちんアーム**／斜め上に腕を突き出しつかんだ相手を投げる。EX版は手の周囲に竜巻状のエフェクトが追加され、つかみ範囲が広くなる。先読み対空に使えるが、無敵時間は無いので過信は禁物。

●**行っくよ〜!**／大きく踏み込み、殴り掛かる突進技。Bは腕を回している間、攻撃を受け止められるフレームがある。中段だが、発生は早くない。

●**吸血衝動**／相手の体力を少し吸収するコマンド投げ。投げ間合いは狭いが、発生まで無敵がある。

●**怒ったんだからっ——!**／暗転後、前方に突進するガード不能技。地上の相手にしかヒットせず、通常技からの連続技に組み込めない。

空中ダッシュから使いやすいジャンプCで攻め込み、立ちBからの連続技を狙おう。

特殊技	無し	
BE	立ちC、しゃがみC、ジャンプC	
必殺技	見果てぬユメを掴むさっちんアーム	[illegible]+A or B or C
	届かないユメを追うさっちんアーム	[illegible]+A or B or C
	行っくよ〜!	[illegible]+A or B or C
	邪魔しないでっ——!	[illegible]+A or B or C
EXエッジ	吸血衝動	[illegible]+C
AD	怒ったんだからっ——!	[illegible]+C
LA	固有結界 枯渇庭園	BH中に地上でEXシールドを成立

※B見果てぬユメを掴むさっちんアームはガード不能。吸血衝動は投げ技。怒ったんだからっ——!はガード不能。
スーパーキャンセル対応技：A行っくよ〜!／A、B邪魔しないでっ——!

本文中技名略称：見果てぬユメを掴むさっちんアーム＝対地さっちんアーム、見果てぬユメを追うさっちんアーム＝対空さっちんアーム

レン

空中からの攻めが超強力。可愛らしい見た目からは想像できない、破壊力を秘めているぞ!

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

●**主用通常技**／全体的にリーチが短いが、立ちBが比較的長く、けん制に使える。地上技が非力な分、ジャンプ攻撃には強力なものがそろっている。攻撃判定が広く、めくりを狙いやすいジャンプC、周囲に攻撃判定が出る上、多段技なので持続時間が長く、空中戦で強いジャンプ[↓]+Cなどは、地上技の弱さを補うには十分なほど性能が高い。

●**フルール・フリーズ**／氷を伸ばし攻撃する。Aは下段になっている。スキが大きく、近くでガードされると反撃を受ける。BE版は発生は遅くなるが、多段技に変化し、ガードされても有利になる。EX版は無敵こそ無いものの、攻撃範囲が広く、空中ガード不能。さらに空中受身不能なのでヒット時は追撃可能、と高性能。連続技や、空中受身を取ったところを狙って使おう。

●**ロンドン・ロンド**／回転しながら突進して、最後にキックを繰り出す。突進中は宙に浮いているので下段を避けやすい。技中にAを押すことで攻撃を出し、Bを押すとキックを出さずに停止するぞ。

基本戦法

ジャンプが強力なので、地上戦は控えて積極的に跳び込んでいこう。跳び込みの基本はジャンプC。めくりを狙いつつ、ジャンプキャンセルからもう一度ジャンプCを仕掛け、ガードを揺さぶろう。空対空にはジャンプ[↓]+Cが強い。こちらもめくりやすいが、地上技につなげにくい点に注意。

浮かせてEXフルール・フリーズを決める連続技が強力! めくりからガンガン狙おう!

特殊技	[illegible]、ジャンプ中[illegible]+C	
BE	A、Bフルール・フリーズ	
必殺技	フルール・フリーズ	[illegible]+A or B or C(空中可)
	[illegible]	[illegible]+A
	猫適ロケット	[illegible]
	ロンドン・ロンド	[illegible]+A or B or C
	追加攻撃	[illegible]中にA or B
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
AD	ウタカタ	[illegible]+C
LA	クリームパフドリームレム	BH中に空中EXシールドを成立

※ジャンプ中[↓]+Cは中段
A、Bフルール・フリーズはボタン押し続けでためが可能。ためた場合はヒット時に相手を一瞬硬化させる。猫適ロケットは地面に着地するまでの判定が中段。ロンドン・ロンドの追加攻撃のBは攻撃を中断する。
スーパーキャンセル対応技：A、空中フルール・フリーズ／Aロンドン・ロンド

MBAC十七分割　**ワラキアの夜連続技**　[しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC]Ⓒ▶バッドニュース(ライ)ⓈⒸ▶EXバッドニュース(ライ)　**弓塚さつき連続技**　[立ちB→しゃがみC→立ちC]Ⓙ▶空中投げ／EX見果てぬユメを掴むさっちんアーム or EX見果てぬユメを追うさっちんアーム or EX行っくよ〜!→ジャンプC　**レン連続技**　[しゃがみB→[←]+B]Ⓒ▶EXフルール・フリーズ→ジャンプCⒿ▶ジャンプ[B→C]Ⓒ▶空中投げ

近距離、けん制共に魔法でオッケー

蒼崎青子

豊富な飛び道具と空中での多彩な選択肢がウリ。接近戦は青子ワンツースリーで組み立てよう!

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

ジャンプ中に空中ダッシュが2回でき、三段ジャンプができるので空中でのバリエーションが豊富。多彩な空中からの選択肢で攻め込もう。

●**主用通常技**／立ちB、しゃがみCはリーチが長いので連係にオススメ。←+Cのアッパーカットは早めに出せば対空になる。ジャンプCは下方向に判定が強く跳び込みの要。

●**ブロウニングS**／指先からレーザー状の魔法を放つ。Aの射程は2キャラ分程度だが、BとBE版は画面端まで届き、後者はガード不能だ。

●**フローティングS**／円状の魔法を設置する。相手にヒットor一定時間経過or相手の攻撃が触れるor設置されているボタンで再度入力すると消滅する。画面上に最大4個まで出せ、地上版は入力時のボタンを押し続けると移動する（ボタンを放した位置で停滞）。停滞させたり、移動する魔法を追い掛けつつ攻め込もう。同じ技名の←↓↙版はAは手前に、Bは中距離、Cは遠距離に停滞する円状の魔法を放つ。ボタンを押し続けて停滞し、放した瞬間に判定が発生する。

●**青子ワンツースリー**／パンチを連続で繰り出す。2段目は必殺技でキャンセル可能。追加攻撃はジャンプor空中ダッシュor攻撃でキャンセルできる中段の↓↘→+Cと、ヒット時に必殺技でキャンセルできる下段の↓↙←+Cがある。全段ガードさせた後に有利になるブロウニング・スターボゥや、連続技になるEX蹴り飛ばすわよーにつなごう。

フローティングSを追い掛けて攻め込もう。ゲージに余裕があるならEX版を使おう。

本文中は略称 ブロウニング・スターマイン＝ブロウニングS、フローティング・スターマイン＝フローティングS

[illegible]	←+C、→+C	
BE	立ちC、ジャンプC、→+A、Bブロウニング・スターマイン	
必殺技	ブロウニング・スターマイン	[illegible]+A or B
	レイニング・スターマイン	空中で[illegible]+A or B or C
	ブレイジング・スターマイン	[illegible]+A or B or C
	フローティング・スターマイン	[illegible]+A or B or C
	フローティング・スターマイン	[illegible]+A or B or C
	ブロウニング・スターボゥ	[illegible]+A or B or C
	蹴り飛ばすわよー	[illegible]+A or B or C
	青子ワンツースリー	→+A→+B→+C
	追加攻撃	[illegible]後に↓↘→+C or ↓↙←+C
AD	スヴィアブレイク	[illegible]↓[illegible]+C
LA	逆行運河・創世光年	BH中に地上でEXシールドを成立

※←+C、BE→+Aは中段。
スーパーキャンセル対応技：A、Bブロウニング・スターマイン

強引に接近し、相手を握りつぶせ!

軋間紅摩

コマンド投げやガード不能技など、近距離で活きる技が多い。接近できれば勝利は近いぞ!

Aボタンカラー　Dボタンカラー

主要技解説

ジャンプ攻撃はビートエッジできず、ヒット後にジャンプキャンセルも不能。その代わり、攻撃力、防御力共に高い。

●**主用通常技**／立ちBは移動しつつ掌底を繰り出す上、スキが少ないのでけん制に使いやすい。気をためて腕を振り下ろすBE立ちCはガード不能。連係にたまに交ぜよう。

●**三定慧**／突進しつつ掌底×2→跳び蹴りのコンビネーションを見舞う。1発目は技中に攻撃を受け止められる。

●**二定慧**／上昇しつつ蹴り上げ、追加入力で蹴り落とす。出掛かりに無敵があり、発生の早いEX版は頼りになる。なお、空中版は↓↘→+ボタンで出せる。

●**兜神**／Aはその場で火柱を発生させる。Bは火柱のフェイントを出しつつ移動する。EX版は、技後に一定時間ののけぞらない状態になる。

●**圧壊**／相手をねじ上げて放り投げるコマンド投げ。Aは発生が早いが間合いは狭く、Bは発生は遅いが間合いは広め。Aは跳び込みやダッシュから直接、Bは小技をキャンセルして狙おう。技中にレバーを後ろor下方向に入れておくと、投げる方向を変えられる。後ろに投げたときは画面端が近ければ追撃可能、下に投げたときは受け身不能なので、起き攻めできる。

●**独角・幽浮炎上**／圧壊のパワーアップ版。至近距離で発動すれば、画面暗転後に逃げられることが無い。近付いたら積極的に狙おう。なお、距離が離れていると打撃技になる。

空中投げ後は起き攻めのチャンス! 垂直ジャンプからBEジャンプCを重ねて攻めよう。

[illegible]	↓+C	
BE	立ちC、しゃがみC、ジャンプC	
必殺技	①三定慧（にじょうすい）	[illegible]+A or B or C（空中可）
	追加攻撃	①中に[illegible]+A or B
	②三定慧（さんじょうえ）	[illegible]+A or B or C
	追加攻撃	②中に[illegible]+A or B、[illegible]+A or B
	[illegible]	[illegible]+A or B or C
	圧壊	[illegible]+A or B or C
EX必殺技	独角・須臾原（すがいきょう）	[illegible]+C
	独角・因陀羅網（いんだらもう）	[illegible]+C
	独角・具足戒（ぐそくかい）	[illegible]+C
EXエッジ	独角・炎[illegible]	圧壊でつかみ時に↓↙←+C
AD	独角・幽浮炎上	←→↓←→+C
LA	夜摩判決	BH中に空中EXシールドを成立

※BE立ちCはガード不能。
スーパーキャンセル対応技：A、B三定慧

突発的総合情報コーナー

なぜなにMBAC（めるぶらえーしー）

祝! ゲーム発売! ということで、今回は攻略スタッフが気になるあのシステムをちょいと掘り下げるぞ。

登場人物紹介
AZU：メルブラ塾2号生。連続技マニア
KZA：メルブラ塾3号生。二択マニア

空中からの攻め

AZU：ついに『MBAC』が稼働したね! どうよ、対戦の手応えは。

KZA：ガンガン攻められるのは楽しいけど、守っているときがキチい。特に空中からの攻めが……ジャンプ攻撃→空中ダッシュ攻撃とか耐えられない。

AZU：ん～、確かに強力だけど、空中ダッシュは立ちガードで安定。空中ダッシュ後は着地時に硬直があるから、攻撃を出すしかない。安易な空中ダッシュはシールドの的にできるワケだ。それに、どんな強力な連係だって、少しでもすき間があれば無敵のあるバックステップで逃げられるしね。

KZA：確かにバックステップは先行入力が効くから使いやすい! 起き上がりはこれだけでOK?

バックステップは、画面端に追い詰められているとき以外は万能だ。

避けって使える?

KZA：しかしバックステップに無敵があると、避けを使う機会がイマイチ見当たらないけど……。

AZU：終わり際にスキがあるから、近距離ではバックステップの方がいいね。でも、強力な飛び道具や持続の長い技は引っ掛かりやすいから、避けの方がいい場面もあるよ。それに特定のキャラはその場で避けずに前転になる。当然終わり際にスキはあるけど、けん制をかいくぐって近付けるからかなり使いやすいよ。

KZA：避けが前転になるキャラは……シオン、琥珀、有間都古、レンですね。

AZU：琥珀と有間都古は投げが頼りになるから、接近手段の一つとしてぜひ取り入れてほしいね。

KZA：避け最高!

避けが前転になるキャラは使いやすい。相手の攻撃に合わせていこう。

MBAC十七分割
蒼崎青子連続技 [しゃがみC→立ちC→←+C]→ジャンプC→ジャンプC→ジャンプ[C→B]→空中投げ／青子ワンツースリー→追加攻撃(↓↙←+C)→EX蹴り飛ばすわよー
軋間紅摩連続技 [しゃがみC→→+C]→空中投げ or →ジャンプC→二定慧→追加攻撃

ついに登場したリアルタイムカード対戦！スタートダッシュに必要な情報はここにある!!

三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN

ついに稼動を迎え、全国対戦ではあらゆる武将カードの組み合わせや、プレイヤーそれぞれの戦術が予想される『三国志大戦』。策無くして戦に勝ち目無しということで、今回は戦術立案のために役立つ基礎の情報を解説するとともに、プレイに役立つ実証データを公開！

三国志大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™
Text:カイゼルちくわ、飛鳥、福田柵太郎

軍編成指南 ～デッキ構成の初歩～

デッキ構築を学ぶために、まずは、基礎となる代表的なデッキをご紹介しますぞ！

デッキ構築には、武将カードの合計コストが8以内ということと、同じ武将は2枚以上入れられないということ以外は自由だ。中心となる兵種を決めデッキを組んでみよう。

また、多くの士気を必要とする計略を使うには、デッキ内の勢力をなるべく少なくしよう。これはデッキ内の勢力数で最大士気が変わるからだ(2勢力で最大士気9、1勢力で12)。大技を使いたい人は、要注意だ。

槍兵型

このデッキは、敵(弓兵以外)の迎撃や攻城戦は得意だが、移動速度が遅いため敵部隊を攻めに行くのには向いていない。試合開始直後は槍兵での無理な突出は避け、敵部隊の迎撃に専念しよう。騎兵で敵部隊をかく乱しつつ、騎兵・弓兵を狙いに来た敵部隊を槍兵で攻撃しよう。

敵陣に防柵がある場合は、槍兵2部隊と騎兵で強引に柵を破壊するか、計略(火計や挑発など)が使えるようになるまで待ちに入る方法がベターだ。

バランス型

このデッキは騎兵には槍兵、槍兵には弓兵、弓兵には騎兵と、今回挙げているほかの三つの型のどれにも対応できる。しかしどの兵種を相手にしても爆発力に欠けるので、プレイヤーのねばり強さが重要になる。

基本的な戦い方は、騎兵で相手部隊を蹴散らし、槍兵がそのスキを付いて攻城する形となる。弓兵は槍兵や騎兵の補助的な役割を果たしつつ、相手部隊の自城への進行を防ぐ役割を担うことになるぞ。

弓兵型

弓兵の長所は、遠距離から敵を攻撃できることに尽きる。従って命題はいかに相手を近付けないかということだ。騎馬兵と槍兵で相手の進撃を受け止め、弓兵で攻撃というのが理想の形だ。そのため、騎馬と槍兵には武力の高い武将を選びたい。

また、弓兵デッキを構築する際は、特技「柵」を持っている武将を組み込みたい。防柵で敵の進軍を阻み、弓兵で削りつつ、そのほかの部隊を突入させせよう。

騎兵型

騎兵中心のデッキを作るなら、極力コスト1.5以上で武力の高い武将を使いたい。騎兵の突撃は強力で多用することになるが、その分騎兵は迎撃や敵陣への切り込みなど、攻守ともに敵の矢面に立つ機会が多く、武力が低くてはすぐに撤退してしまうぞ。

後は敵の騎兵の突撃を止められる槍兵や、乱戦後の援護に活躍する弓兵などで戦闘を有利にするとともに、攻城能力の低い騎兵の代わりに城を攻めてもらおう。

デッキ構築は十人十色。好きな武将で組む、テーマデッキなども楽しい！

どっちが強い？ 質と量

コスト3の武将二人とコスト2の武将一人を投入するのと、コスト1の武将を八人投入するのとでは、どちらが強いのだろうか？

この問題については、兵種同士の相性などに左右されるため確実なことはいえないが、武将の数が多くなると、プレイヤーにその全員を管理する能力が問われることは確かだ。完璧に扱えば、理論上はどんな強力な武将もコスト1軍団で迎撃できるはず!?

城門前にズラリと並んだ大軍vs.猛将呂布！ この後の展開は、腕次第!?

三国志雑記 初プレイ時に購入するスターターパックの中には、「魏」「呉」「蜀」の基本デッキ三種類のうち、どれか一つがランダムで入っている。「魏」のデッキには強力な騎兵「夏侯惇」(武力8、知力6)が入っているため、まずはこの一枚に頼ってみよう。夏侯惇で敵兵を撃退させつつ、攻城能力に優れた槍兵「[illegible]平」や、計略「神速戦法」を持つ「[illegible]」を敵城に送り込め！

～兵種別の戦い方～ 兵種別用兵指南

部隊同士の戦闘一つひとつにも、目を配ってくだされ！ 苦手な兵種と対峙した部隊をいかに戦わせて、勝負の流れは決まるのです！

歩兵

特に苦手とする相手は居ないが、得意な相手も居ない。使い勝手はプレイヤーの腕次第!?

武力の大小に関わらず、歩兵には突撃や弓攻撃に対抗する手段が無いのだが、強力な計略を持つ武将もこのタイプに多い。普段は味方部隊の援護や城の防衛をし、ここぞという時に計略を使おう。

攻城兵

城門に一撃を加えれば、まず勝利が決まるという強力な兵種。常に戦場の中心となれ！

単独で突進させても、移動速度が極めて遅いため、まず敵城にたどり着けない。ただしあえて囮にしたり、強力な護衛部隊を付けて突撃したりと、面白い運用が可能だ。戦術家としての腕が問われるぞ！

攻城戦は一回でこの減り！ 敵の攻城兵は、決して自城に近付けてはならない。案外頑丈なので、複数の部隊で確実に倒せ！

騎兵

基本は一撃離脱の繰り返しだが、槍兵に対しては、回り込んで槍の穂先をかわすこと。一対一の状況なら、穂先を出させないためにそのまま乱戦に持ち込むのも有効だ。

突撃をいかに決めるか防ぐか

近付く・遠ざけることができるか

槍の穂先が勝負の決め手

弓兵

どの兵種に対しても、障害物や地形、あるいはほかの味方部隊を間に挟んで当たろう。有利な地形を確保したら、その場を動かず迎撃に徹しよう。敵を深追いするのは厳禁！

槍兵

騎兵に対してはその場を動かず、向きだけを変えて槍の穂先を当てよう。苦手な弓兵に対しては防御の方法が無いため、一部隊を囮にするなどして接近してたたけ！

兵種別攻城攻撃力

部隊が攻城を開始し、何回の攻撃で敵城の耐久力をゼロにできるかを兵種ごとにまとめた。圧倒的な強さを誇る攻城兵なら、一発当てれば勝利がグッと近くなるぞ。

兵種	対城門	対城壁
攻城兵	2回（約70%）	3回（約40%）
槍兵	4回（約30%）	7回（約16%）
歩兵	4回（約30%）	7回（約16%）
弓兵	5回（約24%）	8回（約12.5%）
騎兵	8回（約14%）	12回（約9%）

※()内の数値は敵城ゲージ100%に対し、一回の攻撃で減らせる分量の目安

攻城戦指南 ～攻城戦の知識～

攻城戦に関する数々のコツをお教えしましょう。自城の防衛にも役立つはずですぞ。

城へのダメージは兵種ごとに異なる

部隊が攻城ライン内に到達することで始まる攻城。攻城時の基本ダメージ量は、兵種ごとに設定されている。武力も影響が無いわけではないが、兵種が同一であればほとんど差は無いといっていい。

左の表から分かる通り、騎兵は敵城へ与えるダメージが全兵種中、最も低い。攻城はできる限り騎兵以外の兵種で実行したいところ。

だが、騎兵でも城の弱点である城門を突けば、それなりのダメージを与えることが可能だ。全兵種に共通することだが、攻城は城門を狙うのが正道といえる。

デッキの勝率が悪い時は、攻城ダメージの高い兵種を1～2枚デッキに加えて調整してみるのもいいだろう。

かなり難しいが、城門を攻城兵に攻撃させられれば勝ったも同然だ！

騎兵の城門への初撃は、微量のダメージしか与えられない。

攻城準備時間とは何？

敵城に部隊が張り付き完全に移動が停止すると、部隊の上に「攻城準備中」というゲージが表示される。このゲージがたまると、敵城に一回ダメージが与えられるのだ。

攻城中の部隊が敵部隊に接触されると、攻城準備中のゲージは上昇をストップする。また弓兵に遠距離攻撃された場合は、攻城準備中のゲージの上昇が緩やかになる。自城が攻められた時は、すみやかに迎撃部隊をぶつけよう。

攻城中の部隊は、騎兵や弓兵でフォローしてやろう。攻城の安定度が上がるぞ。

三国志雑記 スターターデッキのうちの一つ、「蜀」デッキは、強力な槍兵である「関羽」を中心とした、槍によるカウンター戦法を得意とするデッキだ。同じく槍兵の「関平」を「関羽」と常に一緒に行動させれば、槍の穂先をう回される危険はかなり減るぞ。残る武将のうち「[illegible]」は武力5の弓攻撃を活かして援護に、「廖化」は武力に不安があるので弓兵や歩兵への対処に回そう。

特技活用指南
～特技の知識～

戦に勝利するには武将の特技も重要ですぞ。これを読んで勉強しましょう。

武将の中には特技を持つ武将がいる。特技は計略や兵法と違い、戦闘中に永続する効果を持つものが多い。そのため、同じ能力の武将カードでも特技の有無で利用価値が変わる場合もある。それぞれの特技を十分理解することが重要になるぞ。キミのデッキにアクセントを加えるポイントになることは間違い無い。

勇 勇猛

戦闘中ランダムに出現する一騎討ちは、勝敗によって戦況を一変させられるが、その一騎討ちの時にスペシャルターゲットが出現。一騎討ちに勝ちやすくなるのだ。

スペシャルターゲットは通常のものよりも黄色く光っていて大きいぞ。

大きい分、タイミングが取りやすい。強力な攻撃が出しやすくなるのだ!

魅 魅力

ゲーム開始時に士気の値が0.5個分たまっている状態になる。魅力を持った武将を複数出撃させた場合は、その分士気が増える。例えば四人が魅力を持っていた場合、戦闘開始時には既に士気が2個たまった状態となる。最初から士気がたまっている分、計略を早い段階から使えるぞ。

活 復活

武将が撤退した時、復活するまでの時間が通常より短くなる。通常は35秒で復活するところを24秒で復活できるので、撤退から再出撃までの時間を短縮でき、混戦状態や劣勢時に撤退した場合にフォローがしやすい。

伏 伏兵

伏兵を持っている武将は戦闘開始時は相手に姿が見えない。戦闘開始後に「伏兵に敵が接触する」「計略を使う」「自城に戻る」のいずれかの状態になると姿を現す。しかし、部隊配置時自城に配置した場合は伏兵扱いにはならない。姿を隠した状態で敵部隊とぶつかると伏兵攻撃となり、大打撃を与えられるぞ。ポイントとしては、伏兵攻撃は最初の一度きりで、武力ではなく知力を元にダメージを与えることだ。また、比較的どの武将にも大打撃を与えられるが、兵種に関係無く移動速度が極端に遅くなるため、使い方を考えないとデッキの中で機能しないので注意が必要だ。

相手の画面では何も見えないが、自分の画面では影で表示される。

柵 防柵

戦闘開始時、柵能力を持つ部隊の前に防柵が設置され、相手の進行を食い止められる。しかし、弓や計略による攻撃は防げないので注意。また、どの兵種でも体当たり7回で破壊可能なので、防柵を持つ武将が相手に居た場合は、できるだけ早めに防柵を破壊して自由に動けるスペースを確保しよう。また防柵は画面右上のミニマップにも表示され、ダメージの蓄積具合で色が変わるので参考にしよう。

ミニマップ上では白→黄→赤で表され、赤くなれば、もう一息で壊せるぞ!

移動速度・地形効果指南
～部隊の移動速度と地形効果～

兵種ごとの移動速度

まず、各兵種によって移動速度が異なることを覚えておこう。移動速度の簡単な優劣は、左の表を見てもらえれば分かる通り、騎兵が一番速く、攻城兵が一番遅い。歩兵と槍兵は同じ速度で、それより若干速いのが弓兵だ。

戦闘中のカウントで表すと、騎兵は自陣の一番下（城より手前）から相手の城壁まで一直線に進ませた場合、約5カウントでたどり着けるが、一番遅い攻城兵では約15カウントも必要となる。ちなみに、復活後もしくは自ら自城に部隊を戻した場合、カード自体を任意の場所に移動させても、実際部隊が動き始めるまでには約3カウント、攻城兵の場合は約5カウントを要する。

移動速度の比較

速
騎兵
弓兵
歩兵・槍兵
攻城兵
遅

戦場にある地形

戦場には特殊な地形が存在することがある。その特殊な地形とは、林・岩場・荒地などで、ここに入り込むとすべての兵種の移動速度が落ちる。特に騎兵や攻城兵は極端に遅くなる。さらに、騎兵の場合は突撃体勢になっていても、これらの地形に入ると解除されてしまうので要注意だ。歩兵・槍兵・弓兵は少ししか影響を受けないが、こういった地形を活かした戦術も考えよう。

特殊な地形に入ると騎兵のウリである突撃ができなくなるので注意!

「やぐら」について

戦場に設置されているやぐらは、自軍に置かれているものはスリ抜けられるが、敵軍にあるものは障害物となる。だが、どのユニットでも3回体当たりを加えれば破壊できる。やぐらは設置されているステージと、されていないステージがあるためランダム要素は強いが、設置されている場合は自軍の防御にうまく使い、相手陣地のやぐらは早めに破壊しておこう。

敵陣にあるやぐらは攻める際に障害になりやすい。早めに壊しておこう。

地形の種類

林　岩場　やぐら　荒れ地

林、岩場、荒地はどれも効果は同じで、ステージによって見た目が変化していると考えよう。この中に入ると移動速度が落ちるため、できるだけ避けて進みたい。物見やぐらは敵陣にあるものは破壊可能なので、早めに破壊しておけば敵陣内を移動しやすくなるぞ。

三国志雑記 スターターデッキの一つ「呉」デッキの最大の特徴は、何といっても「甘寧」の存在。高い武力の弓攻撃で、ほとんどの騎兵や歩兵を、近付かれる前に壊滅寸前に追い込める。この攻撃力を活かすためにも「甘寧」には常に同行する護衛部隊を付けたい。「董襲」は騎兵なので遊撃手として動き回り、残りの武将は常に「甘寧」の周辺に居るのが理想の形だ。

敵を燃やし尽くす火計や兵力を回復させる援軍など計略は絶大な効果をもたらす。計略の発動に必要な士気は、一定の時間が過ぎることにたまっていく。実際にはタイムが約4.5カウントされるごとに、1目盛り増加する。

計略をベストのタイミングで使うために、主力の計略が1試合中に最大で何回使用可能なのかを把握しておこう。左の表を参考にして、計略の運用プランを立ててほしい。

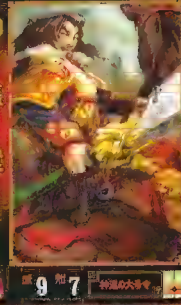
必要士気別計略使用回数

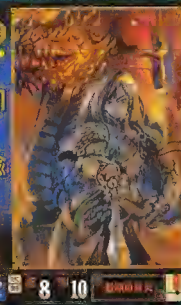
必要士気(計略例)	最大使用回数
2（反計、看破など）	10
3（挑発、降雨など）	8
4（強化戦法、神速戦法など）	6
5（弱体化の計、再々出撃など）	4
6（落雷、連環の計など）	4
7（水計、火計など）	3
8（守護の剛雷など）	2

計略には特定の計略を補助するものも存在する。例えば、「降雨」を使用していると水・雷系計略の威力が上がり、必要士気も下がるという具合だ。いろいろと探してみよう。

落雷なら必要士気が6から4に減る。計略のコンボで敵部隊を排除せよ！

武将紹介

劉備軍の二大軍師である諸葛亮は"臥竜"、龐統は"鳳雛"と称され、若いころより名を馳せていた。龐統は劉備入蜀の際に戦死するが、諸葛亮は劉備没後も遺志に従い、魏の司馬懿と激戦を繰り広げる。劉備は二人の軍師を得ることで、一方の雄として名乗りを上げたのだ。

曹操は自身が英傑でありながら、才能ある武将を次々に登用している。賈詡はもともと張繍の参謀で、曹操をあわやという所まで追い詰めた。張遼は丁原～董卓～呂布に従い、曹軍と敵対していた。しかし、両者とも自軍の滅亡後は曹操に仕え、文武の中心として活躍していく。

呂布は前漢の勇将・李広になぞらえて"飛将"とも呼ばれた豪傑。養父丁原を裏切って董卓の下に付いた呂布だが、董卓の侍女・貂蝉と関係を持つ。貂蝉は、司徒・王允が董卓を暗殺するために送り込んだ女性。呂布を利用して董卓を討つ、壮大な計略の中心人物だった。

孫堅の長子である孫策と周瑜は、義兄弟という絆で結ばれていた。二人は絶世の美女・二喬（大喬、小喬）をそれぞれ娶る。孫策は遺言に「国内のことは張昭、外のことは周瑜に相談せよ」と残すほど信頼しており、周瑜もまた赤壁で曹操の大軍を敗走させるなど、その信頼に応えた。

三国志雑記
読者プレゼントのお知らせ：三国志大戦のスターターセットを抽選で10名様にプレゼントします。詳しくは68ページをご覧ください。※どのデッキかは選べません。
お詫びと訂正：アルカディア4月号の武将紹介において、呉の武将「程普」の読み仮名が間違っていました。正しい読み仮名は「ティフ」です。訂正すると共にお詫び申し上げます。

徐々にその全体像が見えてきたぞ!!

鋳I 薔BA 薇RA

■詳細
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年5月予定
■使用基板：――

発売時期が迫り、いよいよ詳細な部分まで見えてきた期待の新作シューティング「鋳薔薇」。今回は最も基本的な「システム紹介」に加え、各ステージの見どころをダイジェストでお届けするぞ。

まずはこれだけ覚えよう！ システム紹介

本作には実にさまざまな要素が盛り込まれており、これがシステムだ」と一言で片付けることはできないが、今回はその中でも代表的なものをピックアップしてみたぞ。

2種のボムを使いこなせ！ -Bomb-

惜しまず使え！　通常ボム

本作にはA、Bと二つのボタンが存在。そのうちのBボタンを押してすぐに離すと、通常ボムを発射。通常ボムは1P機体と2P機体で性能が異なるが（左写真参照）、基本的にどれも画面の広範囲をカバーし、敵弾も消去してくれる。

ただし、最近のシューティングゲームにしては珍しく、自機の無敵時間がほとんど発生しない。緊急回避に使う際は注意が必要だ。

また通常ボムは、小さいボムストックが一つでもあれば使用可能（性能は数に比例）。極端な話、小ボムアイテムを一つ拾って発射、一つ拾ってまた発射……ということもできるぞ。

一撃必殺！　波動ガン!!

大きいボムストックがあるときにBボタンを長押しすると、照準を展開して「波動ガン」の発射スタンバイ状態となる。そして、スタンバイした状態でBボタンを離すと波動ガンを発射!!　波動ガンには

1 発射後、波動ガンの直線軌道上に長時間の弾消し判定が残る
2 耐久力の高い敵機には、着弾後に爆風が一定時間ダメージを与え続ける

……といった特徴があるので、特にボス戦で絶大な威力を発揮するぞ。

非常に頼りになる波動ガンだが、タメの時間を考えるとこまめに使うのは難しい。使用するポイントをあらかじめ決めておくのが得策だ。

照準展開!

波動ガン!!

Bボタンを長押しすると、搭乗キャラの[illegible]と共に自機の前方に照準が展開される。

NEGOTIATOR AGENT 01 BOND

ステージ5までを一挙紹介!!

STAGE 1

破壊と共に始めましょう

ローズ・ガーデンとネゴシエーターの死闘は、港町を舞台に幕を開ける。ステージ1とはいえ、敵軍は容赦無くその圧倒的な物量をぶつけてくる。迫り来る戦車群をなぎ払い、敵部隊を殲滅せよ!

STAGE 2

イシとホコリの心

峡谷に配備された地上部隊がボンドとダインを待ち受ける。中～大型クラスの戦車や砲台が多数待ち構えている為、敵機の位置を把握し、一つずつ確実に破壊していくことが重要だ。

STAGE 3

黒く深き薔薇が見えて!

ステージ3はこれまでとは打って変わって、高速スクロールとなり深谷を駆け抜ける。スピード全開でいやが上にもテンションが高まる中、眼前には強力な武装列車群が立ちはだかる。

ステージ開幕、城の入り口から早くも大型砲台の洗礼か。ここまで来ると敵も必死だ。

大型砲弾が自機を目掛けて正確に放たれ続ける。砲塔から破壊すべきか、短期決戦を挑むか……？

5th Guardian
LACE

終盤戦に突入。この先には一体……？

STAGE 5
鋼鉄の家族と共に

いよいよ戦いは佳境へ。敵部隊の攻撃もより一層激烈さを増し、一瞬の判断が命運を分けるといっても過言ではない。この城を抜けた後には、一体何が待ち受けているのだろうか……？

暗闇の中、不気味に照らされる薔薇の紋章。この先の城内で待ち受けているものは美しき花弁か、禍々しき棘か。

STAGE 4
大空にも羽刃(ヤイバ)を食い込ませ

はるか上空が舞台となるステージ4は、当然飛行敵機との戦いがメインとなる。さまざまな武装を施した敵空軍の未知なる攻撃を打ち破り、ローズ・ガーデンの本拠地目掛けて突っ走れ!!

複数の砲台を兼ね備えた飛行船から、ロケット砲弾の嵐が迫り来る。2機同時に出現されたときには、たまったモンじゃない。

4th Guardian
SHASTA

眼下からいかにも凶悪そうな大型機が出現！ 多彩な攻撃パターンで自機を苦しめる。

射に囲まれるシーン。果たしてこの危機を切り抜けられるか？

大空の戦いを制し敵本拠地へと殴り込め！

次号予告

次号より、いよいよステージ攻略を開始！ より詳細なシステムの解説のほか、道中・ボスの難所についてはもちろん、ハイスコアを狙うための方針やテクニックに至るまで解説していくぞ!!

次号より濃密攻略開始！ とうご期待！

Clover-TACの『鋳薔薇』プレイインプレッション

正直な話をすると、初めてプレイしたときは「ややとっつきにくいゲームかな？」と思ったんです。特に今までの「CAVEシューティング」に慣れている人にとっては(自分含め)。しかし、やればやるほど実にさまざまな要素が複雑に絡み合ってゲームバランスが成り立っていることが分かり、その奥深さに感銘を受けました。サブウエポンのシステムも面白いですし、個人的には開閉する砲台のグラフィックを見ているだけでも楽しめます(笑)。

波動ガンをうまく使えばクリアもそんなに厳しくなさそうですが、逆にスコアを稼ぐ人には鬼のような難度になる予感もしています(笑)。いずれにせよ、最近のシューティングとはいい意味で一味違ったテイストなので、今から発売が楽しみです。

重厚テイストのシューティングには正直飽きてきた……という人にもオススメしたい。飛び散る破片、剥がれ落ちる装甲といったリアリティ溢れる演出も秀逸。

稼働は目の前！　基本情報をチェックし、戦いに挑め！

[illegible]
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2005年4月下旬予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

稼働開始が迫ってきた、グレフ入魂の最新作『旋光の輪舞』。今回は、その斬新なゲームシステムと、各機体の特徴について紹介していこう！

旋光の輪舞

SENKO NO RONDE

8方向レバー

メインウエポン
Main

サブウエポン
Sub

アクション
Action

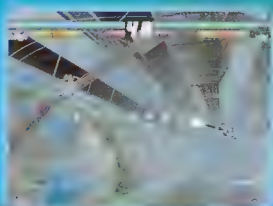
ボタン配置

Text：黒鉄タカスエ

ショット

M or S

Mを押せばバルカンなどのメインウエポンが、Sを押せばボムやホーミングといったサブウエポンが出る。自機の周囲にある円がそれぞれM（外側）とS（内側）のチャージ状況を示しており、攻撃を出せないときには点滅して知らせてくれる。

M、S共に、自機の状況によって攻撃の性能が変わる。変化が表れるのはバリア中とダッシュ中で、一方向のみに撃っていたものが3WAYになる、ばら撒き方が変わるなど、攻撃ごとに変化はさまざま。自分の使っている機体の攻撃変化はきちんと把握しておき、状況によって使い分けられるようにしよう。

すべての機体の主力となるメインウエポンは直線的な攻撃が多い。

サブウエポンのほとんどはボムやトラップなど、特殊な効果を持つ。

弾幕技・特殊技

コマンド＋MS同時押し

MSボタンを同時押しで特殊技、特定のコマンド入力＋MSボタンを同時押しで弾幕技を発動できる。各技共に発動すると、チャージゲージを一目盛り分消費する。

弾幕技は、機体がダッシュやバリアを展開していないニュートラル状態でなければ発動しない（特殊技は出せる）。また、弾幕技を出している最中は無防備で、特殊技は発動時に長い無敵時間がある。後者は緊急回避に使うことも可能だ。

なお、コマンドの入力方向は自機の向きには関係無い。例えば➡➡なら⬇⬇や⬆⬆でも出せる、という感じで、方向の要素さえ合っていれば出すことができる。

いわゆる格闘ゲームとは全く違う、特徴的なシステムとなっている本作。だからこそ、事前に各種操作を把握しておこう。スタートダッシュで出遅れるな！

近接攻撃

敵がステータスゲージ内に居るときにM→M or S

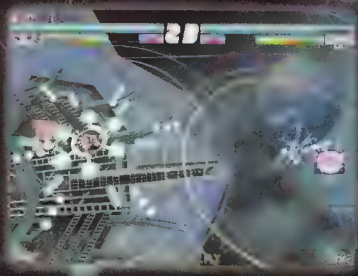
近接攻撃は、ショットのリロード状況を示すステータスゲージが発動間合いになる。この間合い内でMかSを押すことで、近接攻撃が出せる。外側の円がMでの発動間合い、内側の円がSでの発動間合いを表す。

M近接は、一度押すことで相手の近くまでホーミングしていき、さらに追加で入力することで攻撃を出す。最大3回まで入力可能で、途中でS近接に派生させることも可能だ。S近接は、その場で近接攻撃を行なうので、M近接を仕掛けてきた相手を迎撃できる。

なお、M近接同士が衝突したときは、双方弾かれて仕切り直しとなる（ダメージは無い）。

近接攻撃は全般的に威力が高い。一気に勝負を決められるぞ。

コマンド入力とMSボタン同時押しで、弾幕技が発動。チャージゲージを一目盛り消費する。

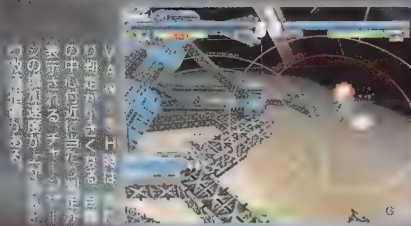
コマンドの入力方向によって、初弾の方向が変わる弾幕技もある。

特殊技は、弾幕を出すもの、瞬間移動するものなど機体によりさまざま。

VANISHに気を付けろ！

アーマーゲージが減っていき、ゼロになると自機が一度ダウンし、VANISH（ヴァニッシュ）状態となってしまう。この状態でさらに被弾することで、ラウンドを奪われるのだ。

VANISH状態でB.O.S.S.モードを発動すると、通常時のB.O.S.S.モードより数段強力な「FINAL B.O.S.S.モード」になる。一発逆転が可能なので、最後まで諦めずに集中しよう。

VANISH時は当たり判定が小さくなる。画面の中心付近に当たり判定が表示される。チャージゲージの増加速度が上がり[illegible]の攻撃[illegible]がある。

画面情報

①アーマーゲージ／自機、敵機のライフが表示され、無くなるとVANISH状態になる。B.O.S.S.モード時にはバーの色が黄色に変わり、ボスのライフ残量を表示する。

②タイム／現在の残りタイムを表示する。残り20秒を切ると、徐々にアーマーゲージが減少していく。

③チャージゲージ／弾幕技、特殊技を出す際に使用するゲージ。攻撃のヒットや被弾により増えるほか、時間の経過によっても徐々に増加する。B.O.S.S.モード発動時のライフ残量、B.O.S.S.の持続時間も兼ねる。

④ラウンド数／ラウンドを取るとランプが点灯する。デフォルトは2ラウンド先取。

⑤ステータスゲージ(M)／メインウエポンのリロード状況を示す。また、円の径がMボタンでの近接攻撃発動間合いを表す。

⑥ステータスゲージ(S)／サブウエポンのリロード状況を示す。また、円の径がSボタンでの近接攻撃発動間合いを表す。

⑦B.O.S.S.ストック／B.O.S.S.モードを発動できる回数。戦闘開始時は2回で、ラウンドを取られると1回分回復する。

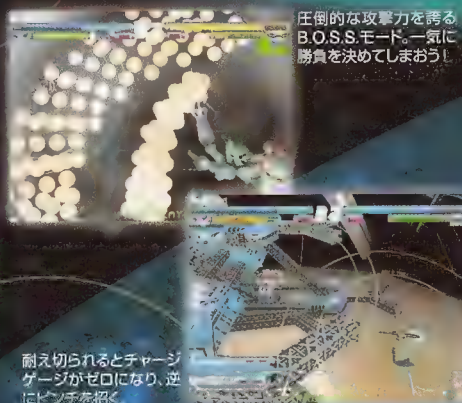
各種操作

B.O.S.S.モード

B.O.S.S.ストックがあるときにAMS同時押し

チャージゲージが一目盛り以上あり、さらにB.O.S.S.ストックがあるときにAMS同時押しで、B.O.S.S.モードが発動する。B.O.S.S.モード中はタイムが停止し、発動時のチャージゲージの割合がボスのアーマーゲージおよび持続時間となる。

B.O.S.S.モードはアーマーゲージが無くなるか、チャージゲージがゼロになると終了する。ボスのライフが発動時の自機の残アーマーゲージより多い状態で終了すると、差分の半分が自機に転換される。

VANISH状態では、超強力なFINAL B.O.S.S.モードが発動する。ただし、ボスのアーマーゲージを残して終了しても自機のアーマーゲージは回復せず、ボスが破壊された時点でそのラウンドは負けとなってしまう。

圧倒的な攻撃力を誇るB.O.S.S.モード。一気に勝負を決めてしまおう！

耐え切られるとチャージゲージがゼロになり、逆にピンチを招く。

B.O.S.S.モードを発動された側は、AMS同時押しでチャージゲージを半分消費し、アンチフィールドを任意に出せる。これはいわゆるシューティングゲームのボムのようなもので、緊急回避に使える。

バリア

レバーニュートラル+A

レバーニュートラルでAボタンを押すと、射撃によるダメージを軽減できるバリアが発動する。バリアはボタンを押している間持続するが、チャージゲージがゼロになると解除され、バリアを出せなくなる。

バリアで相手の攻撃を防ぐと、チャージゲージも減少してしまう。また、バリアを出している間はチャージゲージが自然増加しなくなるため、過信は禁物だ。

なお、バリアを張ると自機の当たり判定がバリアのグラフィックと同じくらい大きくなる。バリアを張っていないときは自機の中心付近のみなので、攻撃によってはバリアを使わず間に入って回避した方がいいぞ。

通常時は弾と弾の間を抜けられるような攻撃でも

バリアを張ると引っ掛かってしまう場合がある。すり抜ける際は注意！

ダッシュ

レバー入力+A

レバーを入力しつつAボタンを押すと、入力方向へダッシュを行なう。機体ごとにダッシュ距離は違い、一度の入力で設定された距離だけダッシュする。

ダッシュ中は、レバーをダッシュ方向とは別方向に入力することでその方向に緩やかにカーブする旋回、レバーとAボタンを押すことで、レバーの入力方向へ切り返すターンが出せる。さらに、レバーニュートラルでAボタンを押すことで、その場で停止するダッシュキャンセルが行なえる。

ダッシュに慣れたら、敵の攻撃を見切ってターンで回避し、反撃を試みよう。

お気に入り機体の特徴を知ろう

機体別基本情報

Basic-Information

ここでは各機体の簡単な特徴と、インストカードに載っている弾幕技、B.O.S.S.モード時のコマンドを紹介しよう。各機体には"A"と"B"という2種類のカートリッジがあり、攻撃方法に違いがある(搭乗キャラのコスチュームも変化！)。それぞれの細かな違いについては、次号以降で詳しく紹介していくぞ。

シトロネットは優秀な弾幕技を持つ。うまく組み合わせて射出し、敵の退路を断て！

citronette

通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	➡➡+MS同時押し
弾幕技2	⬅⬅+MS同時押し
弾幕技3	⬅⬇➡ or ➡⬇⬅ +MS同時押し
B.O.S.S.モード時	
攻撃1	M
攻撃2	S
攻撃3	MS同時押し
移動技	移動方向+A
FINAL専用攻撃	AMS同時押し

シトロネット

ペク・チャンポ

シトロネットは使い勝手の良いメインウエポンと弾速の速いホーミングレーザーを装備し、機動力も高い万能機体だ。
カートリッジA、B共に攻撃範囲の広いタイプの弾幕技が多く、わせて出すと回避は非常に困難だ。

ventuno due

通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	右 or 左1回転 +MS同時押し
弾幕技2	➡➡+MS同時押し
弾幕技3	➡➡➡+MS同時押し
B.O.S.S.モード時	
攻撃1	M
攻撃2	S
攻撃3	AM同時押し
攻撃4	AS同時押し
移動技	移動方向+A
FINAL専用攻撃1	MS同時押し
FINAL専用攻撃2	AMS同時押し

ヴェントゥーノⅡ

ヴェントゥーノⅡのメインウエポンは強力。これだけでケズり倒しまうことも可能だ。

ヴェントゥーノⅡは連射性能に優れたバルカンをメインウエポンに、誘導性能の高いホーミングミサイルをサブウエポンに装備した、射撃重視機体だ。
入力した場所にユニットを配置し断続的にミサイルを発射する技や、扇状の弾幕など、敵機の動きを制限する攻撃が多い。

orangette

通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	➡➡+MS同時押し
弾幕技2	⬅➡+MS同時押し
弾幕技3	⬅⬇➡+MS同時押し
B.O.S.S.モード時	
攻撃1	M
攻撃2	S
移動技	移動方向+A
FINAL専用攻撃	AMS同時押し

オランジェット

敵の攻撃をいなし、着実にダメージを積み重ねることがオランジェットの基本となる。

ヴィーアン

メインウエポンに弾速が遅めのツインレーザー、サブウエポンに低速で敵機をホーミングした後に爆風を発生させるボムを装備したオランジェット。
爆風の範囲が広いボムや自機正面にシールド状のフィールドを発生させる特殊技といった、相手の攻撃を相殺する攻撃を持ち、防御性能に優れている。

ミカ・ミタリ

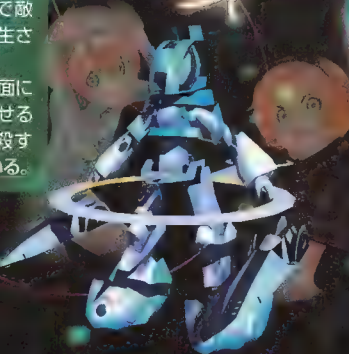
近接に移行するための流れを考えるのもトライアドの面白さだ。

ファビアン・ザ・ファストマン

グラフライドは弾速のそこそこ速い3連射弾のメインウエポン、針状の弾に分裂し、回転しながら広がる光弾を射出するサブウエポンを装備した機体。

特にサブウエポンの性能が高く、相手にプレッシャーを掛けやすいが、自機の近くでさく裂するので、中間距離を維持するのが有効だ。

triad

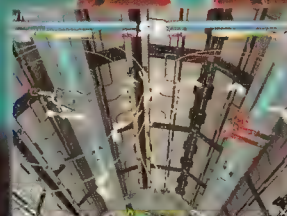
通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	右1回転+MS同時押し→M追加入力
弾幕技2	左1回転+MS同時押し→M追加入力
弾幕技3	➡➡+MS同時押し
B.O.S.S.モード時	
攻撃1	M
攻撃2	S
攻撃3	MS同時押し
砲台向き変更	移動方向+A
FINAL専用攻撃	AMS同時押し

トライアド

トライアドは強力な弾幕技を持っていないが、ステータスゲージが非常に広く近接攻撃に特化している。自機の正面でミサイルを爆発させる特殊技も攻撃範囲が広く、使い勝手がいい。

メインウエポンは正面に連射するバルカン、サブウエポンは足止め効果のある機雷を射出する。

graphride

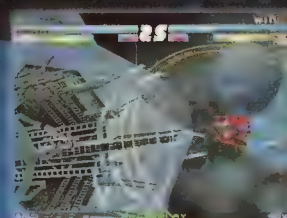
通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	➡➡+MS同時押し
弾幕技2	⬅⬅➡+MS同時押し
弾幕技3	⬅⬇➡ or ➡⬇⬅+MS同時押し
B.O.S.S.モード時	
攻撃1	M
攻撃2	S
フォーメーション変更	A
FINAL専用攻撃	MS同時押し

グラフライド

グラフライドはサブウエポンが強力! この攻撃を軸に戦法を組み立てよう。

azureus

通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	➡➡+MS同時押し
弾幕技2	⬅➡+MS同時押し
弾幕技3	⬅⬇➡ or ➡⬇⬅+MS同時押し
B.O.S.S.モード時	
攻撃1	M
攻撃2	S
攻撃3	MS同時押し
移動技	移動方向+A
FINAL専用攻撃	AMS同時押し

アズレウス

アズレウスは敵の動きを読み、メインウエポンで射抜く一撃必殺が信条の機体だ。

ブリンスタのオプションは、一定時間画面上に残るとホーミングレーザーを発射する。

brinsta

通常時	コマンド
特殊技	MS同時押し
弾幕技1	右 or 左1回転+MS同時押し
弾幕技2	⬅➡➡+MS同時押し
弾幕技3	➡⬅➡+MS同時押し
B.O.S.S.モード時	コマンド
攻撃1	M
攻撃2	S
移動技	移動方向+A
FINAL専用攻撃	AMS同時押し

ブリンスタ

アズレウスはメインウエポンが弾速の速い単発ショットで、サブウエポンが一定時間メインウエポンを強化するという、一風変わった装備を持つ。

広範囲にばら撒く弾幕技を持ち、それらで相手の足を止めて、強化したメインウエポンを狙っていく。一撃必殺の戦法が、この機体の真骨頂だ。

ブリンスタはボタンを押し続けると分裂時の弾数が増えるメインウエポン、自動的に攻撃を行なうオプションを射出するサブウエポンを装備している。

一定距離をワープする特殊技や、弾幕技に大型3WAY弾を連射できるランチャーを装備する技を持つ。使いこなすのが難しい、マニアックな機体だ。

衝撃的新情報の数々！ もう目が離せない!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・™

各所でロケテストが実施され、真相が見えてきた「NBC」。稼働開始はもう少し先だが、今回は胸を躍らせる新情報が盛りだくさん！ AW-NETへの対応内容と、移動系のシステムを紹介するぞ。

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年春予定
■使用基板：ATOMISWAVE

重大発表!! AW-NET™への対応が決定!!

ネットワークに関する情報が無かった本作だが、「AW-NET」への対応が正式に決定！ AW-NET利用時のゲーム画面と、携帯サイトの画面を入手したので、ここに紹介しよう。AWカードを使ってプレイしAW-NETを利用すれば、戦績や獲得経験値といったプレイデータの記録はもちろん、Web上で特殊カラーや特殊勝利メッセージを購入して好みのキャラを作ったり、隠しキャラを購入することが可能。自分なりの楽しみ方ができること間違い無しだ。

1P側にはプレイヤーネーム、2P側には称号らしき表示が見られる。オーソドックスだがうれしい機能だ。

携帯サイトの画面はこんな感じ。並んだメニューの中に「バトルカルチョ」という項目があるのだが、これは一体？

プレイヤーレベルシステム

称号獲得システム

●アテナ&マーズピープルが使用可能に！

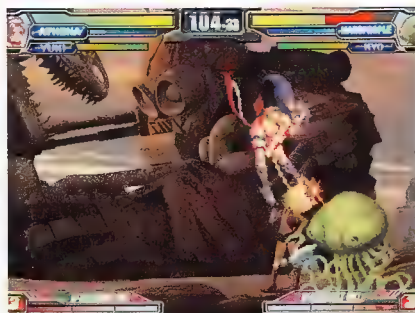
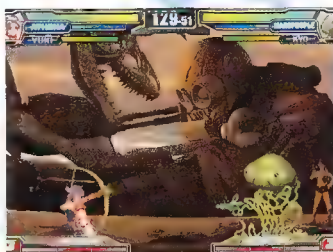
AWカードを使ってプレイすると、それだけで左に紹介しているアテナとマーズピープルを使えるようになる。前号の時点では隠しキャラのように思えたが、実は簡単に使えるのがうれしい。

スピーディーに闘え!! ステップ系システム

SYSTEM 01 ステップ／ラン

➡➡ ／ ➡➡入れっぱなし

SYSTEM 02 タクティカルステップ

AB同時押し（ゲージ0.5本消費）

跳び上がりつつ突進して強力な一撃を見舞うモーニングスタークラッシュ。中段攻撃なのだろうが、攻め込む手段としても使えるかも?

斜め上方向に弓を射るハマドリュアスバスター。タメ撃ちが可能で、スキが小さければ優秀なけん制になりそう。

露出度高めで頑張るお姉さま

アテナ
Athena

出典元では?

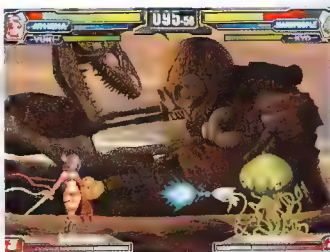
©SNK PLAYMORE

アテナ

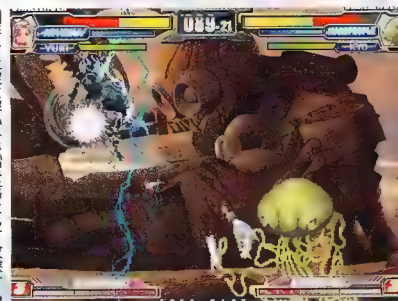
格闘スタイル	剣と魔法
身長	152cm
体重	40kg
出身地／国籍	ビクトリー王国
誕生日	7月5日
3サイズ	79･56･81
血液型	O型
好きなもの	お花
嫌いなもの	おばけ
大切なもの	両親
好きな食べ物	プリン、チェリーのシロップ漬け
特技／得意スポーツ	星座占い、スケボー
趣味	冒険

火星から訪れた大いなる恐怖

マーズピープル
Mars People

飛び道具のマーズショットは、ゆっくりと蛇行しながら飛んでいく。『SVCカオス』での高性能ぶりは健在か?

相手を上空に浮かせ、雷を落として攻撃するコマンド投げのプラズマ・アブダクション。これが本性なのか、怖い目つきが頭に残る……。

マーズピープル

格闘スタイル	○@＼(･･)／※#%!!
身長	未計測
体重	未計測
出身地／国籍	火星と思われる
誕生日	不明
血液型	不明
好きなもの	◇(･:)／"※♀
嫌いなもの	■※(**＼-☆!
大切なもの	$＝#･◇･%+-♂...
好きな食べ物	(牛の肝という噂あり)
特技／得意スポーツ	¥&$@(○-○)※%≠!
趣味	(「狩りや人体実験」という目撃情報あり)

出典元では?

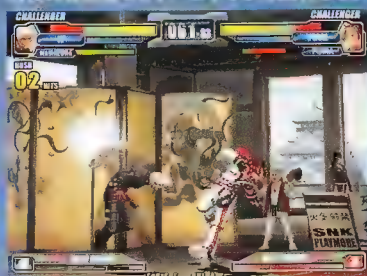
©SNK PLAYMORE

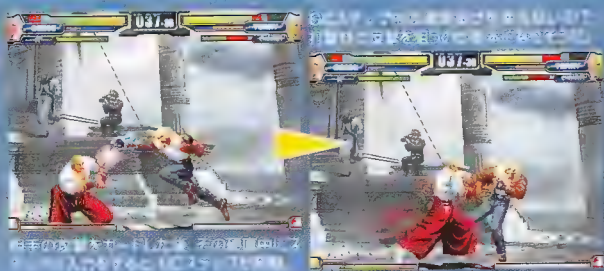
そのほかのシステムは?

今回は移動系のシステムを中心に紹介したが、もちろん攻撃系のシステムや交代に関するシステムも盛りだくさんの本作。とくに交代関連のシステムはまだ見ぬものもあるようなので、今後に注目だ!

以前紹介したダブルアサルト以外にも、強力なタッグ攻撃があるとか、無いとか……。

SYSTEM 04 ACタクティカルステップ

通常技後にAB同時押し(ゲージ1本消費)

SYSTEM 03 GCステップ

ガード中に➡➡ (ゲージ0.5本消費)

今夏稼働決定!!

BATTLE GEAR 4

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+エントリーキー
■発売日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX+(プラス)

Text：するする

nesys
TXSURROUND
TAITO TypeX

※画面写真や情報はすべて開発中のものです。

TAITO Type X+(プラス)」により、産声を上げた「4」!!

アーケードにしては珍しく、『リアル路線』を貫き通しているバトルギア。D1グランプリ参戦チームへのスポンサードにより、実車との繋がりを深めた『BG4』の新要素を紹介！

グラフィックやサウンドが大幅にパワーアップ

『バトルギア4』(以下『BG4』)を紹介する上で最も注目すべきポイントは、やはり新基板。

今作に採用された基板は、『バトルギア3』(以下『BG3』)で使用していた「SYSTEM246」ではなく、タイトー独自に開発したシステム基板「TAITO Type X」をチューンアップさせた「TAITO Type X+(プラス)」。

この開発基板の変更により、グラフィック能力が向上。前作より美麗なゲームシーンの提供が可能となった。それにともない、性能向上により鮮明になった画質をフルに表現するため、モニターは業界でも例のない48kHzのものを採用している。

さらに特筆すべき点は、サウンド面が大幅に強化されたということ。ここでいう「サウンド」とは、いわゆるBGMのほうではなく、SEとなる「クルマの音」などの効果音全般である。エンジン音やマフラーの音色、ロードノイズなどが、5.1chサラウンド環境で再現されるのだ。

今までとは質感の違ったグラフィックで描かれたRX-7(FD3S)。景観に赤が映える。

石壁やアスファルトの質感が、よりリアルに表現されている。

2台同時にスモークを上げながらコーナリング。追い付けるか？

インをデッドに攻めるR34GT-Rに対して、アウトから行くZ33。

紅葉が映える狭い峠道で、Z33を捕らえたっ！

海外メーカー、30車種が使用可能に!!

バトルギアといえばかたくなに国産車だけで制作されてきたのが伝統であったが、今作『BG4』では、シリーズ初の試みとして外国メーカーのクルマが登場することが判明した。

気になる車種だが、現時点ではどのクルマがラインナップされているかは分からない。だがタイトコーナーを小気味良く走り抜けていくゲーム性を考えるとおのずと想像ができるのでは……。

ランキングについて：今作では、前回採用されていた「匠モード」が無くなったため、壁にぶつけたときのペナルティタイムは基本的には廃止されている。しかし、通常のランキングとは別に「匠ランキング」を設けており、こちらではペナルティタイムを加算したランキングも見ることができるようだ。匠ランキングで高順位を目指すためには、美しい走りを心掛けなければならない。

チューニングの導入でさらにバトルは熱くなる!!

フロントとサイドにスポイラーを装着したS2000。空力への影響が気になるが…。

ノーマルクラスとSクラスを差別化

ドライバーの腕を純粋に評価するため、これまでイコールコンディションにこだわってきたバトルギアシリーズにも、ついにチューニング要素が導入された。

この追加要素により、『BG3』までクルマの性能差で分けられていた「クラス」に変更がある。前作までのSクラスでは、ランサーエボリューションⅧ(RS)、NSXタイプRなどの代表的なスポーツカーや、最初からチューニングカーとして選択できる車種がこのクラスに属していた。

しかし、今作では改造要素が追加されたことを受けて、Sクラスはチューニングが施されたクルマ「のみ」のクラスとなるようだ。開発者の話では、パーツ交換など、わずかでもノーマルから変更があれば強制的にSクラスに区分されてしまう。

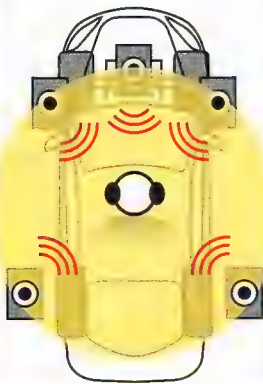
つまり、チューニングをするならば、徹底的に取り組まないとランキング上位を狙うことは難しいということだ。

カーボンボンネットを装着することにより、精悍なスタイルになったR34。

こちらのS2000も車高ダウンが施されている模様。

分かりにくいが、足回りへのチューンにより車高が若干落ちているR34GT-R。

5.1chサラウンドにより実現した超臨場感!

イメージ図

5.1chサラウンドを導入したことにより、実車運転時に近い環境で効果音が確認できるようになった。

エンジン音などの効果音は、FRやFFなどの前置きを採用しているクルマでは前方から聞くことができ、マフラーサウンドなどは後方から耳に入るしくみだ。もちろん、MRなどの場合はエンジン音が真後ろから発生するのを確認することができる。

また、テールトゥノーズやサイドバイサイドといった緊迫した状態が、よりリアルに体感できることは間違いない。新たなサウンド環境により、今までドライバー視点では把握しにくかった、真横や真後ろにライバルがいるような状況を聴覚から察知することができるようになるのだ。

このことは、前述したとおり感覚に訴える部分のため、開発者も文章では伝わりにくいと表現していた。理屈よりも、**「とにかく一度筐体に座ってみれば分かる！」**とのこと。企画段階では、ゲームで「こんな贅沢なサウンド環境が本当に必要なのか?」などの意見も多くあったそうだが、実際にテストを試みたところ想像以上の効果を生み出すことに気付いたという。聴覚に訴えかける「リアル」な世界を体験しよう。

ネットキーも健在!!

ロゴが新たに刻まれたネットキー。より重厚感あるデザインに。

前作より採用された、インターネットを使用してゲーム上に反映させるシステム「NESYS」は、今作でも健在。チューニングの導入により、ガレージ内でできることが大幅に増えることになるだろう。

そのネットキーだが、機能を充実するためにリニューアルがされ、同時にデザインも変更された。

ここで重要なのは、『BG3』でのデータの引き継ぎはできないということ。『BG4』のキーは別モノと考えよう。

とにかくシンプルに、ドリフトをして「だれが一番カッコイイ走りをするか」を競うのがD1グランプリ。

2001年から開催されたばかりで歴史は浅いが、そのド派手な走りが皆を魅了し、現在では不動の人気を誇っているシリーズである。

峠での走りから派生したこともあり、お台場などの大駐車場でも開催されている。

そのD1グランプリにバトルギアが参戦？　いやいやスポンサードすることが決まった！　チームは今年も好調な「アペックス」。バトルギアと共に応援しよう！

APEXi with IMAMURA PROJECT RX-7(FD3S)

パワー	460ps	クラッチ	ORCツイン
トルク	53kg-m	ミッション	ノーマル
過給器	APEXi RX6 TCW76-P27	LSD	マツダスピード
最大ブースト	1.2kg/cm2	足回り	APEXi N1ダンパーエボリューション
エンジン	ノーマル	タイヤ	ブリヂストン POTENZA RE-01R
		車重	1110kg

毎年、優勝争いに食い込むワークスチーム「アペックス」。FD3SのリアサイドにはTAITO」の文字が。

BG4事典 **新筐体について:**これまでのシリーズでは2 in 1筐体、いわゆるツイン筐体タイプのみで販売されてきたが、今作よりシングル筐体で登場することになった。前作ではスペースの都合で設置できなかったお店にも今作では稼働する可能性もあるため、今まで以上にバトルギアをプレイできる機会が増えるのではないだろうか。

システムを理解して稼働に備えよう

スペクトラル VS ジェネレーション
■メーカー：アイディアファクトリー／IGS／AMI
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年5月稼働予定
■使用基板：—

Text:黒鉄タカスエ

先日ロケテストも行なわれ、発売日が着々と近付いてきている本作。紹介の第二回目となる今回は、本作の特徴的なシステムの数々と、全キャラクターのコマンド表を公開するぞ！　これらの基本情報をきちんと把握して、間近に迫った本格稼働に備えよう。スタートダッシュでライバルに差を付けろ！

まずは全キャラ共通の……基本システム紹介

ここでは、『スペクトラル VS ジェネレーション』の基本システムを紹介していく。本作では、近年の格ゲーの流れに倣った、ダッシュ、ハイジャンプ、投げ抜けや受け身といったシステムのほか、「カオス・ブレーキング」「リターン・ブレーキング」といった意欲的な新システムも多数搭載されているぞ。

弱攻撃　中攻撃　強攻撃　蹴り

A　　B　　C　D　

ダッシュ	前方向にレバーを二回入力
バックステップ	後ろ方向にレバーを二回入力
ハイジャンプ	レバーを↓↑と入力
投げ	相手の近くでA+D もしくはB+Dボタン
投げ抜け	相手の投げ技の瞬間にA もしくはBボタン
受け身	空中で攻撃を受けた場合、または倒れる瞬間にDボタン

カオス・ブレーキング

相手の攻撃の瞬間にAB同時押し

相手の攻撃がヒットする瞬間にAB同時押しして、攻撃をはじき返して相手を一瞬無防備状態にするカオス・ブレーキングが発動できる。カオス・ブレーキングで攻撃をはじいた後はすぐに行動できるので、通常技などで反撃が行なえるぞ。

相手の攻撃を見極めて、カッコよく反撃を決めよう！

リターン・ブレーキング

カオス・ブレーキングを受けた時にAB同時押し

カオス・ブレーキングを食らって自分が無防備な状態になっているときにも、ABを同時押しすることでリターン・ブレーキングを発動できる。相手の攻撃をさらにはじき返し、反撃できるのだ。

カオス・ブレーキング側、リターン・ブレーキング側、それぞれの攻撃タイミングの読み合いがアツい！

常に最速で反撃していると、リターン・ブレーキングの餌食に

カオス・カウンター

相手の攻撃をガード中にCD同時押し

画面端に追い詰められるとピンチだ。カオス・カウンターで反撃せよ！

相手の攻撃をガードしている最中にCD同時押しで、ゲージを一つ消費して反撃を行なうカオス・カウンターが発動。専用のカウンター攻撃を出すことができる。

ダメージ量は微々たるものだが相手を吹き飛ばすので、追い詰められた際の仕切り直しに有効。劣勢を逆転するのに使えるぞ。

必殺技　超必殺技

画面下部に、三つまでストック可能なゲージがあり、これを消費することで通常の必殺技より強力な必殺技を出せる。さらに、最大までたまっているときのみ発動可能な超必殺技も用意されており、カットインの演出と相まって迫力は抜群。

ちなみに、ゲージは通常技を当てるか、必殺技を出すことで増加する。

時の封印

対応技がヒットした瞬間にABC同時押し

空中の相手に対して発動が成功すると、吹き飛んでいる間スローでその間追撃が可能となる。大ダメージを与えるチャンスだ。対応必殺技は、全キャラ一つずつ持っている。

対応必殺技がヒットした瞬間にABC同時押しで、敵の動きを一定時間スローにする時の封印が出せる。発動には、ゲージを一つ使用する。

スローになった相手にコンボをたたき込み、一気に勝負を決めよう。

※コマンドや操作方法は変わる場合があります。

基本システムを覚えたら……

必殺技コマンド公開

各キャラクターの簡単な特徴と、インストカードに掲載される必殺技コマンドをここに公開！　ちなみにコマンド表の青い欄は通常の必殺技、紫色の欄は1ゲージ消費する必殺技、そして赤い欄は3ゲージ消費する超必殺技となっている。必殺技に関しては、今回紹介している以外にもまだまだたくさん隠されているぞ。

アース Earth

断罪

自分の身体をすべて覆い尽くすほどの巨大な漆黒の羽が特徴的なアース。神のごとし強大な力を自在に操る。強大無比な必殺技や超必殺技で、目の前に立ちはだかる敵を一気に葬り去ってしまおう。

技名	コマンド
神威	↓↘→+AorBorCorD
天光閃	神威中に↓+D
裁きの雷	←↓↙+AorBorC
神焔烈皇爪	↓↙←+AorBorC
葬送	→↓↘+D
最終審判	↓↘→↓↘→+AorBorC
天変地異	↓↙←↓↙←+D
天地創造	天変地異中に↓↘→+D
冥界葬送	↓↘→↓↘→+D
断罪	神焔烈皇爪中にABCDと連続入力

ヒロ Hiro

巨大な鎌や左腕を使ったリーチのある通常技、必殺技を備えたヒロ。魔界の炎を自在に操り、飛び道具、対空技など、癖の少ない技を多く持つ。初心者にも扱いやすいスタンダードなキャラだ。

ラスト・ヘブン

技名	コマンド
爆焔	↓↘→+AorBorC
サイズ・ライド・ストライク	→↓↘+AorBorC
ゲート・オブ・ヘル	↓↙←+AorBorC
魔界粧・轟炎	↓↘→↓↘→+AorBorC
魔召・煉獄	↓↙←↓↙←+D
烈火死霊斬	↓↙←↓↙←+AorBorC
ラスト・ヘブン	↓↙←↙↓↘→+AorBorC

ウェレス Wells

両手に持った、攻撃範囲の広い二本の剣で闘うウェレス。離れた距離から一気に突進していくような技を持ち、全キャラクター中、最高クラスのスピードで素早く動き回り、相手のスキを狙っていく闘い方が有効と思われる。

技名	コマンド
戦陣狂風斬	↓↘→+AorBorC
戦陣雷連撃	戦陣狂風斬中に↓↘→+AorBorC
戦陣狂風斬・死の旋律	→↓↘+A
ジャンピングブレイク	→↓↘+C
幻影閃光撃	↓↙←+AorBorC
死の剣舞	↓↘→+D
旋風斬撃	死の剣舞中にAorBorC
飛燕斬り	旋風斬撃中にAorBorC
ダークバロン	↓↘→↓↘→+AorBorC
竜巻戦陣牙	↓↙←↓↙←+AorBorC
アナザーワールド	↓↘→↓↘→+D
チェンジ・ザ・ワールド	→←↙↓↘→+AorBorC

チェンジ・ザ・ワールド

大蛇丸 Orochimaru

日本刀を使った攻撃が主体となる大蛇丸。居合いなどに派生させられる必殺技を持っている。じりじりと間合いをつめて、刀で一閃！　カウンター専用の超必殺技も持っており、攻めも守りも安定しているキャラだ。

返し刃・双龍閃

技名	コマンド
炎龍波	↓↘→+AorBorC
一文字斬	↓↙←+AorBorC
一文字斬・烈風	一文字斬中に↓↙←+AorBorC
一文字斬烈風龍破拳	一文字斬・烈風中にAorBorC
居合い	BまたはCの一文字斬中にAB同時押し
炎龍斬り	居合い中にC
龍破斬	居合い中に↓+A
不良殺法・改	→↘↓↙←→+D
返し刃・双龍閃	↓↙←↓↙←+AorBorC
一之太刀・辻風	↓↘→↓↘→AorBorC
皇龍轟雷拳	↓↘→↓↘→+D
七之太刀・天慟	↓↙←↓↙←↓↙←+D

ソウルバッシュ

師匠のリファイアとロージィ姫の二人を召喚し、憑依させて闘うエリル。体力を回復させる必殺技や、重力系の技などを持つテクニカルキャラだ。

技名	コマンド
ソウルラッシュ	↓↙←+AorBorC
ソウルバッシュ	↓↘→+AorBorC（空中可）
ウインドコンビネーション	↓↘→+D
ムーンソー・プレッシャー	→↘↓↙←→+D
グラビティブレイド	↓↘→↓↘→+A
ソウルエリミネーション	↓↘→↓↘→+B
タイガーブレイブ	↓↘→↓↘→+C
カイザーエグゼキューション	↓↘→↓↘→+D
アクア・ラヴァーズ	↓↙←↓↙←+D

Erille エリル

マユラ Mayura

強大な氷の力を携えた魔女。氷の玉や氷柱を発生させて闘う。敵を凍らせたり、氷の盾で相手の攻撃を防いだりできる、防御性能に秀でたキャラクターだ。

氷なる巨剣

巨大な氷の剣が対戦相手に襲いかかる技。空中にいる状態でしか出せないが、判定が大きく相手に当てやすい。

技名	コマンド
冷たき氷玉	↓↘→+AorBorC（空中可）
浮きし氷玉	↓↙←+AorBorC（空中可）
魔喚の氷柱	↓↘→+D
白き虚無	↓↓+AorBorCorD
氷壁の盾	→↓↘+AorBorC
砕きの氷柱	↓↘→↓↘→+AorBorC
浮きし氷柱	空中で↓↘→↓↘→+AorBorC
魔姫の冷[illegible]	↓↙←↓↙←+AorBorC
氷なる巨剣	空中で↓↘→↓↘→+D
絶対なる氷盾	→←+ABC（同時押し）
[illegible]	↓↘→↓↘→+D

光魔集魂弾

技名	コマンド
魔法剣	↓↓
[illegible]	空中で↓↘→+D
黒霊陣	→↓↘+AorBorC
真・流星撃	→←+AorBorC
[illegible]	↓↘→+AorBorC
幻魔[illegible]	↓↙←+AorBorCorD
ギルティ・ディサイド	↓↘→↓↘→+D
光魔集魂弾	↓↙←↓↙←+AorBorC
真・魔界粧黒霊陣	↓↘→↓↘→+AorBorC
幻魔[illegible]陣	真・魔界粧黒霊陣中に↓↙←+AorBorC
ローゼ・サクリファイス	←→↙↓↘→+C

素早い動きでリーチを補う、スピードタイプのロゼ。敵に飛び込んで一気にラッシュをかけ、コンボをどんどん決められるそう快なキャラだ。

ロゼ Roze

クライス Krayce

技名	コマンド
トルネードキック	↓↙←+D
ダブルトルネード	トルネードキック中に↓↙←+D
サイドアタック	トルネードキック中に↓↘→+AorBorC
スカイドロップ	サイドアタック中に↓↙←+C
スカイアウト	スカイドロップ中に→↓↘+C
スカイソード	→↓↘+AorBorC
スライドブレイド	Cのスカイソード中に→↓↘+C
ビースト・ドロップ	↓↙←+C
トルネードブレイド	↓↘→↓↘→+AorBorC
ライジングフォース	↓↙←↓↙←+AorBorC
ライジング・ストライク	ライジングフォース中に↓↘→+AB同時押し
裏奥義・封神閃	→↘↓↙←→+ABC同時押し

自分の身長はあろうかという巨大な剣を振り回す重量級キャラ。やはり、その大きな剣を駆使した大振りな必殺技が多いが、蹴り技も併せ持っている。強引な攻めが主体となるぞ。

魔界粧黒霊陣

Jadou ジャドウ

技名	コマンド
[illegible]	↓↘→+AorBorC（空中可）
[illegible]	→↘↓↙←+D
土角	→↓↘+AorBorCorD
牙[illegible]	←↓↙+AorBorCorD
蛇絞	↓↙←+AorBorC
[illegible]	↓↘→↓↘→+AorBorC
千[illegible]	↓↙←↓↙←+AorBorC
魔界粧黒霊陣	↓↘→↓↘→+D
[illegible]	↓↙←↓↙←+D

動きはゆっくりしているが、リーチの長い触手を振り回して闘う、遠距離戦が得意なキャラクター。魔界の獣の名にふさわしく、怨霊を飛ばすといったダークな必殺技を多数持っている。完全に使いこなせればかなり強いはずだ。

裏奥義・爆裂功覇

技名	コマンド
伏狼	↙or↓or↘+BC同時押し
伏狼・[illegible]	伏狼中にB
伏狼・[illegible]	伏狼中にC
乱影	BC同時押し
乱影・気功[illegible]	乱影中にA
乱影・[illegible]	乱影中にBBBCと連続入力
覇王弾	↓↘→+AorBorC
巨斧撃	覇王弾中に→→+AorBorC
打[illegible]	↓↙←+C
裏奥義・爆裂功覇	↓↘→↓↘→+AorBorC
裏奥義・[illegible]	↓↘→↓↘→+D（空中可）
裏奥義・狼牙流星覇	→←↙↓↘→+C

龍健 Ryuken

登場キャラクターの中で唯一、素手のみで闘う拳法家、龍健。構えを自在に変え、そこからの派生でラッシュをかける。レバー操作は忙しいが、それに見合ったスピーディーな攻めを楽しめる。

リフレクトフォースの快感再び

翼神 GIGAWING GENERATIONS

降り注ぐ敵弾をバリアで跳ね返し、身を守りつつ反射弾で反撃開始!!

選べる四機体は、それぞれメインショットと各機固有のサブウェポン、画面全体に攻撃が及ぶフォースボムを兼ね備えている。そして最も特徴的な攻撃が、自機にバリアを張って完全無敵となり、敵弾を弾き返すリフレクトフォースだ。弾き返した反射弾を敵に当てるとダメージとなり、その反射弾が得点の倍率を変えるアイテムに変化する。リフレクトゲージが満タンになれば何度でも発動できるので、倍率アイテムをどんどん回収して驚愕のスコアをたたき出してやろう。

■翼神 ギガウィング ジェネレーションズ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：シューティング
■標準価格：6090円(税込み)
■発売日：3月24日
■対応ハード：プレイステーション2

大群を単機でたたきつぶせ！

押し寄せる敵群と弾幕。これに対抗するのはプレイヤー機のみ。リフレクトフォースで弾を吸収して一気に跳ね返し、敵を破壊するのは爽快だ。時間と共にたまるリフレクトゲージが満タンになればリフレクトフォースが使えるぞ。

[illegible]するフォースボムにも、各機特徴がある。

独自の得点システムで充実感あるスコア稼ぎ

リフレクトフォースを使った得点稼ぎは従来からこのシリーズに存在したが、本作ではこのほかにも新たな得点システムが追加されている。ショットの着弾時間によって得点が変化する「撃ちこみ点」や、敵破壊時の自機との距離に応じて得点が変化する「敵破壊点」など、これら得点システムの融合によって一気に高得点が転がり込んでくるようになった。

また本作の二人同時プレイは二人で一つの倍率スコアを共有することで得点がさらに高くなるシステムとなっている。単独プレイでは到達不可能な得点をたたき出すことも可能で、一人プレイ時とはまた違った達成感を味わうことができるのだ。

個性的なキャラが光るファンタジックシューティング

SOL DIVIDE & Dragon Blaze

彩京シューティングコレクション Vol.3

彩京シューティングのカップリング第三弾は独特の世界観が魅力のこの二タイトル

彩京シューティングコレクション Vol.3 ソルディバイド&ドラゴンブレイズ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：シューティング
■標準価格：6090円(税込み)
■発売日：3月31日
■対応ハード：プレイステーション2

独自のシステムと個性的なキャラクターが特徴の彩京シューティング。その中から珠玉の名作を二タイトルずつ収録してきた、彩京シューティングコレクション第三弾が登場するぞ。第一弾はストライカーズ1945シリーズをまとめた『ストライカーズ1945 I&II』、第二弾は戦国時代を舞台にした『戦国エース&戦国ブレード』。これに続く期待の第三弾は、ファンタジー色の強いカップリングとなった。剣と魔法の世界が舞台となる剣劇シューティング『ソルディバイド』と、ドラゴンと空を舞うドラゴンナイト達の戦いを描いた『ドラゴンブレイズ』だ。縦画面と横画面という大きな違いがある二タイトルを、一本で遊べるのが嬉しい！

剣で切り裂き魔法を放て

プレイヤーはショットのほか、近接攻撃の斬りと、MPを消費する魔法攻撃が使える。ことで使える魔法が増えたり、アイテムでHPやMPが回復するなど、RPGテイストが強いのが特徴。魔法書を取得するこ

三人のプレイヤーキャラクターそれぞれに、異なったショットや斬り攻撃が用意されている。

ドラゴンとライダーが分離合体で共に戦う

ドラゴンを自由に分離、合体させて戦えるのが特徴。分離したときの近接攻撃、ドラゴンシュートで敵にダメージを与えたり、分離したままのドラゴンと複合攻撃を行なうなど、どんな戦略を立てて戦うかはプレイヤー次第。

分離か合体か？ 状況に合わせてドラゴンに指示を出し、効率よく進んでいこう。

戦うドラゴンやショットなどに特徴がある、四人のドラゴンナイトを選択できる。

アーケードニュースアナライズ

花粉の大襲来が厳しい今日このごろ。家に帰ったら上着を払うのをお忘れなく。さて今月は、イベント盛りだくさんだったAOUショーのリポートを始め、DC版『トライジール』、プレイするとタメになる(!)ドライビングシミュレータ、アニメが始まる『太鼓の達人』の情報などをお届け。ゲームに懸ける情熱で花粉を吹き飛ば……せたらいいですね(涙)。

Event

AOU 2005 アミューズメント・エキスポリポート！

2005年期待の新作をキミは体験したか!?

http://www.aou.or.jp/04/expo/expo2004.htm

去る2005年2月18日(金)〜19日(土)東京・幕張メッセにて、AOU 2005 アミューズメント・エキスポが開催された。各開催日の入場者数は下のカコミの通り。出展タイトルは、大型筐体は『三国志大戦』や、当日発表された『マリオカート アーケードグランプリ』、ビデオゲームでは『鋳薔薇』などが人気を博していた。

一般公開日である19日には、ユーザー向けに多数のイベントが開催された。『アイドルマスター』の出演声優たちによるイベントや、勝つとAOUショーだけの一品モノのカードがもらえる『BATTLE CLIMAXX!2 プロレス頂上決戦』の対戦イベント、『DANCE86.4』のデモンストレーションでは、何の前触れも無くBeForU NEXTの3人が駆け付けたりと、どのブースもイベントに事欠かなかったぞ。もちろんトリはセガブースで、おなじみの「H.」ライブで決まり！ 2005年度のアーケードゲーム業界の盛り上がりを期待できる、充実したショーだったぞ。

AOU 2005 アミューズメント・エキスポ 入場者数

2月18日(会員招待日)
17,503人(前年比779人増)
2月19日(一般公開日)
10,408人(前年比103人増)
総計:27,911人(前年比882人増)

各種イベントも大盛況!

おなじみ「H.」のライブを始め、AOUショーの二日目はイベントが目白押し！ その多さたるや、イベントを見て回るだけで一日が終わってしまうほど。新作ゲームをじっくり遊ぶためにもう一日欲しいくらいだ。

Release

セガからドライビングシミュレータが登場!

実際に全国の自動車免許教習所で使用されている『セガドライビングシミュレータ』をご存じだろうか？ 何と、その『セガドライビングシミュレータ』を凝縮・アレンジしたゲーム『免許の鉄人』が、今春より全国の主要なセガのアミューズメント施設において稼動することになった。本作は、教習所を仮想した「教習モード」と、町中を仮想した「チャレンジモード」の二つのモードからなっている。そのプレイデータは、「鉄人カード」という磁気カードに記録することができ、カードを提携先の自動車教習所で提示することで、独自の特典が受けることができるぞ。

これから自動車免許を取ろうというキミ、まずはこれで腕試しをしてみてはいかが？

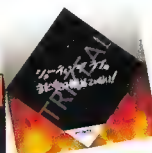
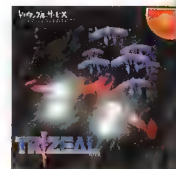
実際の町さながらの空間を走る「チャレンジモード」。このモードをクリアできれば安全運転間違い無し！……かな？

Release

DC版『トライジール』いよいよ登場！

http://triangleservice.co.jp/

「撃ちまくるそう快感」がウリのシューティングゲーム『トライジール』が、ドリームキャストに移植されて、2005年4月7日(木)に発売されるぞ！ 完全移植はもちろん、ミニゲーム、アーケード版未収録ステージ、サウンドモードなど追加要素が満載！ また、初回版のみの特典に、特製バンダナと、メドレー風の曲などが楽しめる音楽CD「トライジールボーナストラックス」が付属する※。豪華特典が付くお得な初回版は要チェックだ！

『トライジール』
プラットフォーム:ドリームキャスト
発売日:2005年4月7日(木)
ジャンル:3D縦スクロールシューティング
価格:7,140円(税込)
プレイ人数:一人〜二人
対応周辺機器:ビジュアルメモリ、アーケードスティック、メモリーカード4X、VGAボックス
初回版特典※:特製バンダナ、音楽CD「トライジールボーナストラックス」

初回版の特典である特製バンダナ(写真上)。シューティングファンは要チェック!

PRESENT!
トライアングル・サービス様から、DC専用ソフト『トライジール』初回版と、特製ポスターのセットを6名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

 ※ソフトと別梱包のため、流通経路によっては特典が付属しない場合があります

Release

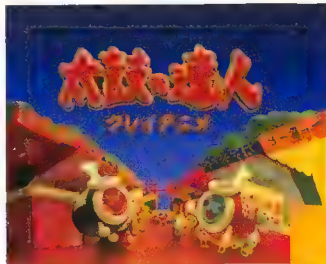
『太鼓の達人』がクレイアニメになって4月よりお茶の間に登場！

http://www.kids-station.com

曲に合わせて太鼓をたたく、というシンプルさと分かりやすさが人気の『太鼓の達人』のクレイアニメが、2005年4月4日(月)よりスタート！　クレイ(粘土)で作られた「和田どん」や「和田かつ」による、ほのぼのとしたストーリーが綴られるのだ。朝出かける前に見て、ほっと和んでみてはいかが？

クレイアニメ 太鼓の達人ストーリー

～第1話　「どん」「かつ」誕生!!～

物語の舞台となる不思議ワールド「和の国」を司どる大魂様が、古ぼけた2つの「太鼓」に魂を吹き込むと、もりもりとお顔が浮かび上がって、おんぎゃー！　「どん」と「かつ」の誕生です。光り輝く「金色の太鼓」になる為に、厳しい太鼓修行の始まり始まり！　なんだけど、お目付け役の「バチお先生」がいないと……。

クレイ(粘土)で作られたキャラクターたちは、単なるアニメよりも暖かみを感じさせる。そのほのぼのとした物語は、『太鼓の達人』シリーズと同様、人を選ばずだれもが楽しめるだろう。もしケーブルTVが見られない環境だったら……今からでも加入するしかない!?

クレイアニメ 太鼓の達人

原作：株式会社ナムコ『太鼓の達人』シリーズ
製作：「クレイアニメ 太鼓の達人」製作委員会
放映日程：2005年4月4日(月)より、毎週月～金 午前7:30～7:35
午後3:20～3:25
※1日2回、週替わりで放送
放送局：キッズステーション
時間：1話4分
話数：全26話予定

PRESENT!　ナムコ様から、『太鼓の達人』超でっかいぬいぐるみ ～ふりーすだ！　どん&かつ編～を2個セットで1名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ホットギミック5に君の考えた技が!?

http://www.x-nauts.com/

脱衣ゲームファンに朗報だ！　クロスノーツから、『ホットギミック5(仮)』が今秋発売されることが決定したぞ！

これを受けて『ホットギミック』シリーズでおなじみの、ジャンファイトモードで使用される「技」や「コスチューム」、ひいては実際に登場してくれる人をアルカディアの誌面上で募集することになったのだ!!　最高の脱衣麻雀と呼び声の高い『ホットギミック』シリーズの歴史に君の名を刻もう！　詳しい募集内容や応募方法は、アルカディア6月号で発表する予定なので、見逃すことの無いようにしてくれ!!

これまでよりも、個性的な技・キャラを生み出せ！

PRESENT!　クロスノーツ様から、PS2専用ソフト『対戦ホットギミック コスプレ雀(通常版)』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こなみるく2005年4月の新製品！

http://www.konamilk.jp/

2005年4月に発売される、こなみるくの新製品情報をお届けしよう。4月23日(土)に、『ポップンミュージック』のリストウォッチ「リストウォッチ リエちゃん&さなえちゃん」、「リストウォッチ 六」が発売されるぞ。価格はそれぞれ2,625円(税込)。「リストウォッチ 六」は、黒と赤のコントラストや、文字盤などに使われている漢数字が渋く、引き締まったデザインが印象的だ。

『ポップン』プレイヤーは、ぜひとも身に着けてゲームをプレイしたいものだ。

ポップンミュージック リストウォッチ／クォーツ／ABSケース／ビニルベルト／日常生活防水

PRESENT!　こなみるく様から、今回紹介した「ポップンミュージック リストウォッチ」をそれぞれ1名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

新アトラクション登場！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

2005年3月19日、東京ジョイポリスに新アトラクションが登場しました。題して『THE QUIZ SHOW』！　その名の通り、テレビのクイズ番組をモチーフにした、参加型のクイズアトラクションです。自らが解答者となって、ほかの参加者たちといろいろなジャンルのクイズで競い合います。正解すると、ジャンルに対応した5×5マスのパネルが埋まっていき、一番早く一列埋められた解答者が優勝です。ギャラリーに徹して、観客として楽しむこともできますよ。

多くの観衆を前に、見事優勝を勝ち取るのはだれなのか!?　クイズ番組をテレビで観て、「これくらいなら俺だって……」と思ってるそこの君！　さあ、ごたごた言わずにレッツ・チャレンジ！

『THE QUIZ SHOW』

導入日：2005年3月19日(稼働中)
料金：1プレイ300円

PRESENT!　セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

写真を撮るときにおなじみの……

http://www.namco.co.jp/tp/

じゃあ撮りますよ～。はい、チ～ズッ！　(カシャッ)バカモン！　「ズ」の瞬間で撮ったらひょっとこになってしまうじゃろが！　そんなことより、わしは今からナムコ・ナンジャタウンの「チーズケーキ博覧会」に行くんじゃ！(2005年3月18日(金)～5月31日(火)まで)

オーソドックスなベイクドタイプはもちろん、ふんわりと焼き上げたスフレタイプ、口の中でとろ～りとろける半熟タイプ、豆乳を用いた和風タイプなど、実に200種類以上ものチーズケーキ(美味)がここに集結するんじゃ！

その起源は、はるか古代ギリシャまでさかのぼるといわれるチーズケーキ。彼らはどんな気持ちでチーズケーキを食べていたのか？　時代のロマンに思いをはせながら食べるチーズケーキは、またひときわオツなんじゃ！

この博覧会に来ずして、甘いもの好きは語れんぞよ。

PRESENT!　ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

2005年2月1日～2月28日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 1位　鉄拳5

『鉄拳5』の連続1位記録は、去年の初登場以来4カ月連続。昨年同時期の『KOF2003』の連続1位記録とタイとなった。3月末に家庭用発売、5月には闘劇決勝大会など、まだまだこの人気が続きそうな好材料が控えている。

メーカー	ナムコ
ポイント	180.9

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	鉄拳5〈ナムコ〉	180.9
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発／販売元・カプコン〉	145.4
3	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	131.2
4	Virtua Striker 4〈セガ〉	124.1
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉	113.5
6	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア／サミー〉	99.3
7	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	95.7
8	虫姫さま〈ケイブ／AMI〉	88.7
9	CAPCOM FIGHTING Jam〈カプコン〉	63.8
10	ESPGALUDA〈ケイブ／AMI〉	53.2
11	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	49.6
12	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	46.1
13	Power Smash 2〈セガ〉	42.6
14	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	39.0
15	上海 万里の長城〈テクモ／サンソフト・サクセス〉	35.5
16	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	31.9
17	天地を喰らうII -赤壁の闘い-〈カプコン〉	28.4
18	E雀ハイスクール〈セイブ開発〉	24.8
19	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR〈ビデオシステム／ビスコ〉	21.3
20	Mr.DRILLER G〈ナムコ〉	17.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 5位　DrumManiaV

初登場5位は『DrumManiaV』だ。シリーズが持つ面白さはそのままに、プレイ中の画面にムービーを導入するなど、視覚効果の面でも大幅にパワーアップしている。兄弟作『GuitarFreaksV』と共に長期稼働が期待される。

メーカー	コナミ
ポイント	130.9

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ〉	167.3
2	Quest of D〈セガ〉	163.6
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	156.4
4	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	145.5
5	DrumManiaV〈コナミ〉	130.9
6	太鼓の達人6〈ナムコ〉	128.3
7	QUIZ MAGIC ACADEMY 2〈コナミ〉	127.3
8	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	120.0
9	pop'n music12 いろは〈コナミ〉	109.1
10	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	101.8
11	アヴァロンの鍵 弐 秩序と戒律〈セガ〉	90.9
12	GuitarFreaksV〈セガ〉	83.6
13	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	72.7
14	スリルドライブ2〈コナミ〉	65.5
15	beatmaniaIIDX11 IIDX RED〈コナミ〉	61.8
16	セイギノヒーロー〈コナミ〉	58.2
17	ゾイドインフィニティ〈タイトー〉	54.5
18	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	47.3
19	GHOST SQUAD〈セガ〉	43.6
20	THE HOUSE OF THE DEAD III〈セガ〉	40.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
クラブセガ天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	☎099-224-6851
スーパーヒーロー山科店	京都府京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007

アルカディア読者のバレンタイン事情

今月の月替わりアンケートは、アルカディア読者のバレンタイン事情だ。男性女性問わず、チョコの消費傾向を分析してみたぞ。

まず男性。チョコを貰った平均数は1.4個。ということは1個～2個という割合だろう。それに対して女性があげた数は3.3個。3～4個というところか。当然、女性は恋人以外にも家族や友人知人などにも配る風潮からすれば当然の結果だろう。

そこで「だれがくれたか・だれにあげたか」を見てみたい。

まず男性が貰ったとする異性の最多が「家族」。これはありがち過ぎるし、続く「同級生・同僚」というもの当然。やはり設問にあった「ゲームセンターでの知り合い」というのが3位というのは何となくうれしい。ただ、同様の設問にあった「片想いの人」から貰ったという報告が無い。これは残念というべきことだろう。

一方、女性も似たような傾向だ。配布数が多いせいか「友人」や「家族」が占める割合が多いが、こちらでも「ゲームセンターでの知り合い」が健闘。やはりゲーセンで知り合いになった友人は大切にしたいものだね。

■チョコを貰った数・あげた数

貰った数（男性平均）	あげた数（女性平均）
1.4個	3.3個

■チョコをくれた女性ランキング

順位	くれた女性	ポイント
1位	家族	359.4
2位	同級生・同僚	183.5
3位	ゲームセンターでの知り合い	163.3
4位	友人	156.8
5位	恋人	91.5
6位	後輩	32.7
7位	先輩	13.1

■チョコをあげた男性ランキング

順位	あげた男性	ポイント
1位	友人	289.3
2位	家族	236.8
3位	ゲームセンターでの知り合い	178.9
4位	同級生・同僚	110.5
5位	恋人	78.9
6位	先輩	52.6
7位	片想いの人	26.3
7位	後輩	26.3

ゲームセンターマップ

日本縦断

全国広域捜査隊編

全国各地のお店を巡る、ゲームセンターマップ・全国広域捜査隊。今回は、本州の最西端に位置する山口県を取材。名物ふぐの誘惑を振り切り、彼の地でゲセマプ隊が見た物とは!?

行ってきた人たち

柵太郎隊長

取材後に防府天満宮という神社を参拝しました。学業ステータスにご利益があるそうで、これでどんなクイズゲームも楽勝か!?

&ぅ隊員

山口では「ふぐ」を「ふく」と呼ぶ地域があります。ふぐは「不遇」に通ずるから、「福」に通ずる「ふく」と呼ぶようになったそうですヨ。

この春、思い切って山口へ!

「GGXX#RELOAD」大会多し!

プールイン8

山口市湯布東1-22
☎ 083-921-2760
10:00~25:00

柵太郎「店はこじんまりとしているけど、『バーチャロンフォース』や『ギルティ』の対戦が熱い。学生さんが多いので、同世代の人は入りやすい店だのう」
&ぅ「音ゲームもギタドラの『V』を筆頭に大人気でしたね。近日改装するそうですが、雰囲気は維持するそうです」

『ギルティ』は月イチ大会あり。スケジュールはお店で確認だ。

セッションをする若人。プレイヤーのスキルは高い。

スタッフより

近日、大幅なリニューアルオープン予定。話題機も多数入荷予定ですので、ご期待ください。大会などさまざまイベントもお楽しみに!

音楽ゲーム

メダルからビデオまで遊べる

てくもぴあ山口店

山口市大字大内御堀1302-1 ゆめタウン2F
☎ 0839-28-9662
9:30~22:00

日替わりでメダル関連のサービスを開催。

柵太郎「童話の世界のような極彩色の店内が、心をハッピーにさせる。ゲーマーよりは、ファミリーやカップル層が腰を落ち着けて楽しめる場所といえるだろう」

スタッフより

毎日激アツのメダルコーナーに、人気キャラぞろいのプライズコーナーもアリ。お子さま大喜びのキッズパークに、充実の音ゲーなど。楽しいイベントも毎日実施中。ぜひ一度、お気軽にお立ち寄りください!

プライズ　大型筐体　ビデオゲーム

ユニークなイベントが毎日続く!

アミューズメントスペース WONDER

山口市宮島町9-2
☎ 083-928-6645
平日11:00~24:00　土日祝日10:00~24:00

柵太郎「広大な店内で遊びやすい。最新作がそろっていて、他店に負けないような安めの料金設定がありがたいぜ」
&ぅ「店長の気まぐれサービス(特定の時間は1クレジット2プレイなど)や、ギタドラセッション大会など、オリジナリティ溢れる趣向がリピーターを増やしています」

2Fは麻雀ゲームが目玉。『麻雀格闘倶楽部』はずらり12台。

音ゲーコーナーは、早くも新作が100円に!

スタッフより

当店ではお客さまにどこよりも楽しんでもらえるよう日々努力しております。子供から大人まで楽しんでいただける機械を多数設置しております。

音楽ゲーム　スロット

http://www.serex-k.com/wonder/k/index.html

「鉄拳5」の強者集う

ナムコランド メルクス宇部

宇部市東岐波1498-2 メルクス宇部店内
☎ 0836-59-0050
10:00~24:00

柵太郎「この店の常連がTEKKEN-NETランキングの上位にランクインしている。山口県のテッケナー、そして遠征組はまずメルクスに来ないと話にならないぞ」

スタッフより

小さなお子さまから、おじいちゃんおばあちゃんまで遊べるアットホームなお店です。皆さまのご来店をお待ちいたしております。

鉄拳5　プライズ

http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/007/nl-36-ube/

店舗情報の下に、その店で流行っているジャンルを示した情報バーを作りました。例えば、「対戦格闘ゲーム、音楽ゲームの最新作が入り、対戦やプレイに活気がある」店なら、情報バーは「対戦格闘ゲーム:50%、音楽ゲーム50%」となります。遊びに行く店舗の目安にしていただければ幸いです。また、バーはその店の特徴を現したものであり、バーにないジャンルはその店に存在しない、というわけではありません。

モーニングコーヒーが心に染みる

スーパーOZ・山口店

山口市平井298-6
☎ 083-934-4377
営 9:00〜24:00

『いろは』など音ゲーは100円。県内屈指の上級プレイヤーが集まり、レベルは高い。

一番人気は『MJ2』。プレイ料金が安いのも魅力のひとつだ。

柵太郎「常連と新規のお客が一緒に遊べるアットホームなお店だね。パズルゲームが多いのも面白い」
&ぅ「朝のコーヒーサービスに山口の良心を感じます」

スタッフより
県下に5店舗(新下関、小野田、宇部新川、山口、徳山)、大阪西、中島に出店しております。各店舗でさまざまなサービスを用意していますので、お立ち寄りください。

音楽ゲーム　大型筐体

http://www.oz-club.jp/

音ゲーの環境が良好!

セイタイトー メルクス

山口市黒川82-1　ハイパーモールメルクス内
☎ 083-923-1165
営 10:00〜24:00

柵太郎「音ゲーは何か音響設備がカスタムされてるし！　BOSEのリアスピーカー＆エフェクター付きなので、VGMがクリアに大音量で聞くことができるぅ！」
&ぅ「プライズ、メダルもあり、そしてアルカディアクーポンが使えます！」

『QMAⅡ』のあるゲーセンは山口県で一軒だけ。

スピーカーは、とあるゲームの部品を取り付けたそうだ。

スタッフより
プライズからメダルまで、いろいろな機種を取りそろえており、たくさんのお客さまでにぎわっています。市内で『QMAⅡ』ができるのは当店だけ！

プライズ　大型筐体

http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/237.html

『アヴァロンの鍵』をやるならここだ!

ネオ・ブラボー

防府市高倉1-3-30
☎ 0835-26-0228
営 11:00〜24:00

柵太郎「音ゲー、ビデオ、大型筐体とソツなくそろっていて、通信設備もしっかりしている。『アヴァロン』があるのは今回取材した店ではここだけだったぜ」
&ぅ「あ、『QMAⅡ』の山口県内二軒目の設置店はこのお店だったのですね」

『アヴァ鍵』の後ろにはトレドスペースも完備。

スタッフより
県内ナンバー1のお店を目指し、すべてのお客さまに対応できるゲームセンターを目指しています。お近くにお越しの際はぜひお立ち寄りください。

ビデオゲーム　スロット　音楽ゲーム　大型筐体

2D対戦格闘が燃え上がる!

アミューズメントパーク・ステップ

防府市天神1丁目7-29
☎ 0835-38-6738
営 12:00〜24:00

柵太郎「ビデオゲームの対戦格闘に特化しとる！　『KOF』では山口県下でも最強クラスのスペシャリストが集結！」
&ぅ「対戦台のタイトルは『KOF』シリーズ以外にも『ストⅢ3rd』、『ギルティ』、『JOJO』と格闘ゲームマニアにはたまらないものばかりです！」

肩を寄せ合う近さが、格ゲーのスキルアップの秘けつか？

スタッフより
当店では、格ゲーが盛んです！　毎月イベントを実施しています。1プレイ50円と財布にも優しいので、山口にお越しの際はぜひお立ち寄りください。

対戦格闘

新企画!　ご当地ゲーセン応援団

山口県のNagiさんからいただいた地元ゲーセン応援！　JR湯田温泉駅から徒歩5分のプールイン8。ブリジットが入浴しているかどうかは、キミ自身が入浴して確かめよう。

募集告知
文字だけでも、面白ければエニシングオッケイ。身近なゲーセンオモシロ情報を教えてくれ。その際「店名」は必ず入れてくれよな！　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

ファミリー層に大人気!

ダイナレックス防府店

山口県防府市中央町1-3 防府サティ3F
☎ 0835-24-3923
営 9:00〜22:00

女の子向けの『ラブ＆ベリー』が人気急上昇中！

柵太郎「スーパーの一角にあるゲームコーナーで、非常にキュートな内装じゃのう。ビデオゲームこそ無いが、メダルは『ウィングファンタジア』や『DINOKING2』が入っていて、ゴージャスなプレイが楽しめるな」
&ぅ「店員の数も多く、ファミリー層、学生層、女性客が安心して遊べますよね。シール機コーナーで入場制限する店もありますが、このお店はそんなことなく男性も女性も楽しめます！　男同士でもバッチリ！　では隊長撮りますか！」

学生が列を作るシール機。最新機種がずらりと並ぶ。

スタッフより
明るく楽しく遊べる空間を目指しています。ファミリーから学生まで、みんなが遊べる機器を取りそろえて、ご来店をお待ちしております。

大型筐体

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

当コーナーでは、皆さまのゲーセン情報を切実にお待ちしております。特に、四国地方全域、九州地方の「佐賀」、「大分」、「宮崎」、東北地方の「秋田」、「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください!　あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、　location@arcadiamagazine.com

株式会社バンプレスト

EM 事業部 ゼネラルマネージャー

柳下　邦久

やぎした・くにひさ

生年月日：1968年1月5日
出 身 地：東京都
職　　歴：1992年バンプレスト入社～現在に至る
趣　　味：ドライブ

こだわった。

す。自社開発にこだわったり、ライバルだからと協力を拒否すれば、逆にお客さまに提供する商品に制約を与えてしまいます。

キャラクターが持つ価値を十分に提供できないということは、もともと持っているものを活かすことにはならないですし、本末転倒です。

そういう意味では、お客さまに支持されているキャラクターを市場に投入していくときに、どのような商品であればそのお客さまが一番よろこんでくださるのか、そのために一番良い商品の開発の仕方ってどういうことなんだろうと考えることが重要です。従来のカテゴリーであるとか、提携する相手については、最初に先入観や制約条件を持たずに開発を進めていきたいと思っています。

――最後に、読者へ一言お願いします。

柳下　『G-B・O・S』に関して、賛否両論多くの意見をいただいています。しかし、コンセプト自体は間違いなく、僕自身の中にも皆さんの中にもあるテーマだと思っています。みんなが一度は想像したことのある世界を、ゲームの中で実現させていきたいですね。

そういった意味で『G-B・O・S』は、バンプレストがビデオゲームのタイトルを本格的に始めていく第一歩だと捉えています。今後は『G-B・O・S』の進化も一つのテーマですし、それ以外のキャラクターコンテンツをどう活かしていくかもテーマです。今までのバンプレストのアミューズメント事業部から大きく舵を切り替えた転換期なので、今までのバンプレストに無かった、新しい商品に積極的に挑戦していきたいと考えています。

この号がでるころには『G-B・O・S』がリリースされていますので、喜んでいただける方もいれば、厳しい意見もあると思います。それらを踏まえて、「一人称視点でガンダムのコクピットに乗れる」というテーマだけは譲らずに、いかに完成度を高めていくかということにこだわっていきたいと思います。

（敬称略　2005年3月　浅草バンプレスト本社にて）

第四十八回

この春、久方ぶりにバンプレストオリジナルタイトルとして、アーケードゲーム『GUNDAM Battle Operating Simulator』がリリースされた。バンプレスト社内に新たな体制が作られ、今後もアーケードシーンに、バンプレストの魅力あるキャラクターたちが登場するとか。さて、その真偽は？

ガンダムに乗り込んで戦う、一人称視点に

――『GUNDAM Battle Operating Simulator(以下G-B・O・S)』のゲーム内容などは14ページからの記事を読んでいただくとして、まず、柳下さんの略歴をお話しいただけますか？

柳下　バンプレストに中途入社しまして、今年で14年目になります。以前は玩具・雑貨関連の開発会社におりましたので、入社後しばらくは景品の開発に携わっていました。

その後は販売促進や営業、生産も含めてプライズ製品に関わることをひと通りやらせていただきました。機器製造部門に異動してからは、丸3年になります。当初の2年間は営業の責任者でしたが、今年から全体を見るゼネラルマネージャーという立場になりました。

――そうすると、入社された時期はビデオゲームをリリースされていたころですね。

柳下　アミューズメント事業部という部門でキャラクターを使った業務用ビデオゲームを販売していましたね。

定期的にタイトルをリリースしていた一時期は、そこから派生したビデオゲーム事業部というものもありましたが……時代の流れとともに、その部署は解散しました。

――景品開発からアミューズメント事業部に移られ、まずどのような印象を持たれましたか？

柳下　景品では多くのキャラクターコンテンツを活用していますが、業務用のゲーム機器ではそのポテンシャルが十分に活かされていないと強く感じていました。

バンプレストはバンダイグループですから、他社さんと比べて圧倒的にキャラクターのコンテンツを活用しやすい環境にあります。そういったものを展開していく仕事をしていきたいという思いがありました。

――キャラクターコンテンツの活用として記憶に新しいビデオゲームのガンダムシリーズ。これはどのような経緯で発売されることになったのですか？

柳下　もともとガンダムのビデオゲームを求める声が非常に多いことは我々も感じていましたし、社内にもやるべきだという声はありました。家庭用ゲームも多く出ていますので、潜在的な需要があることは分かっていました。しかし、ビデオゲーム市場自体が縮小傾向にある上に、一度ビデオゲーム事業部を廃止した経緯もあったため、我々だけでは難しかったんです。そこをカプコンさんに後押ししてもらう形で、発売に踏み切ることができました。

――続編タイトルのみがヒットする中で、全くの新作として大成功されましたが、社内の反応はどうでしたか？

柳下　正直、ここまでの大ヒットになるとは思っていませんでした。アーケード市場にも確実にガンダムというコンテンツを喜んでくださるファンがいらっしゃることや、そういうニーズがあるんだということを我々も確認できました。販売も含めてカプコンさんと組ませていただくことで、バンプレストとしてガンダムを軸としたビデオゲームに取り組むきっかけにもなりましたね。

――『G-B・O・S』以降、今後はどのような計画があるのでしょうか。

柳下　今のゲーム施設には、小学校高学年ぐらいの男の子たちをターゲットにしたタイトルがすっぽり抜けています。『ムシキング』がその層を取り返すための起爆剤になりましたが、我々としてもそのターゲットに向けた、キャラクターコンテンツを使った商品展開をしようと考えました。

バンプレストには、それを活かすためのいろいろなコンテンツがありますから、さまざまな年齢層に訴求できるような商品を作っていきたいという考えです。そこで、バンダイと共同で「ドラゴンボールZ」のデータカードダスを開発しました。

また、現在はファミリー層もかなりメダルゲームで遊ばれるような市場環境になっていて、かなり需要が高まっています。そこで、タイトーさんとの取り組みで開発させていただきました、「ルパン三世」のマスメダル機もあります。

――確かに、従来までのアンパンマンや機関車トーマスなどのキャラクターを使用した未就学児童向け機器とは、路線が明らかに違ってきていますね。

柳下　ただし、これは『G-B・O・S』単体をとってもそうなんですが、まだまだこれで完成と言えるレベルにはありません。まだまだ他社さんの力をお借りしながら、目標とする商品ラインナップの完成を目指していくという、発展途上の段階にあります。

バンプレストとしては、今後もお子さまに限定するのではなく、大人の方にも喜んでいただける業務用のゲーム機器をどんどん出していきたいと考えています。

そのための第一歩となる商品がようやく出はじめたというのが、今の状況です。

――『G-B・O・S』がまもなくリリースされます。これはビデオゲームのガンダムとは流れが違いますが、筐体もので やろうとなった経緯を教えてください。

柳下　もともとのコンセプトは、3年前のAOUショーで出展させていただいた、ガンダムのライド『GUNDAM PILOT ACADEMY』が原点にあります。しかし、あの大きさでは多くの店舗には置けないので、業務用として楽しんでいただける仕様にしたいなという思いがありました。

そのための専用筐体です。家庭用のコントローラーや業務用の汎用ボタンとレバーではなく、よりガンダムに乗っている感覚を実現していくための方法として、コクピットに座っている感覚を実現したかったのです。

――今後ガンダムを軸としてビデオゲーム作品に取り組んでいく方向性はありますか？

柳下　もちろんあります。アーケードゲームは、バンプレストの新たな柱の一つとして構築していく覚悟です。

今後も、技術力やゲームのノウハウをお持ちの他社と組ませていただきながら取り組んでいきたいと思います。

また、バンダイも含めたグループ各社が進めている家庭用ゲームソフトとの連携も考えています。筐体も基板も含めたビデオゲームということに関しては、ガンダムに限らずチャレンジしていきたいですね。我々がお客さんに訴求できる価値というと、やはりキャラクターは外せないですからね。

キャラクターを最大限に活かしてお客さんによろんでいただくことが一番目指すべきことですから、手を組む相手にはあまりこだわらなくていいと思っていま

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2005年4月25日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

コナミ様ご提供

6 PS2専用ソフト『beatmaniaIIDX 9th style』(通常版)

5 『ポップンミュージック10』グッズセット

4 『beatmaniaIIDX 11 IIDX RED』サイン入りエントリーカード

コナミ様より、『ポップンミュージック10』KUBRICKフィギュア、特別版特製BOX、日めくりカレンダーセットを20名様に、PS2専用ソフト『beatmania IIDX 9th style(通常版)』を5名様に、『beatmaniaIIDX IIDX RED』サイン入りエントリーカード(①DJ Yoshitaka ②NAOKI ③Tatsh ④Orange Lounge(Tomosuke) ⑤virkato)を各1名様にプレゼント!
※4番をご希望の方は、①～⑤の番号も明記してください。(記入例:4-①)

ケイブ様ご提供

3 『鋳薔薇』特製缶バッジ

ケイブ様より、『鋳薔薇』特製缶バッジをセットで3名様にプレゼント!

クロスノーツ様ご提供

2 PS2専用ソフト『対戦ホットギミック コスプレジャン』(通常版)

クロスノーツ様より、PS2専用ソフト『対戦ホットギミック コスプレジャン(通常版)』を3名様にプレゼント!

SNKプレイモア様ご提供

1 SR KOFコレクション ギャルズ編Part.1

SNKプレイモア様より、SR KOFコレクション ギャルズ編Part.1をセットで1名様にプレゼント!

サミー様ご提供

11 『THE RUMBLE FISH2』携帯クリーナー付きストラップ

13 『ネオジオ バトルコロシアム』描き下ろし色紙

12 『THE RUMBLE FISH2』販売促進用ポスター

14 『ネオジオ バトルコロシアム』クリアファイル

サミー様より、『ネオジオ バトルコロシアム』描き下ろし色紙を1名様に、『THE RUMBLE FISH2』販売促進用ポスターと『THE RUMBLE FISH2』携帯クリーナー付きストラップと、『ネオジオ バトルコロシアム』クリアファイルをそれぞれ5名様にプレゼント!

ナムコ様ご提供

10 PS2専用ソフト『鉄拳5』

ナムコ様より、PS2専用ソフト『鉄拳5』を3名様に、『太鼓の達人』超でっかいぬいぐるみ ～ふりーすだ! どん&かつ編～を1名様に、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント!

こなみるく様ご提供

『ポップンミュージック』リストウォッチ

8 リエちゃん&さなえちゃん

9 六

こなみるく様より、『ポップンミュージック』リストウォッチをそれぞれ1名様にプレゼント!

コナミスタイル様ご提供

7 PS2専用ソフト『beatmaniaIIDX 8th style』(特別版)

コナミスタイル様より、PS2専用ソフト『beatmaniaIIDX 8th style特別版』を5名様にプレゼント!

タイトー様ご提供

23 NHKスペシャル 地球大進化フィギュア

22 サンダーバード出撃! スーパーミニフィギュアアソートセット

タイトー様より、NHKスペシャル 地球大進化フィギュアと、サンダーバード 出撃! スーパーミニフィギュアアソートセットをそれぞれ2名様にプレゼント!

ソル・インターナショナル様ご提供

21 『To Heart2』マグカップ&コースター

ソル・インターナショナル様より、『To Heart2』マグカップ&コースターを5名様にプレゼント!

19 ナムコ・ナンジャタウンパスポート

20 『太鼓の達人』超でっかいぬいぐるみ ～ふりーすだ! どん&かつ編～

セガ様ご提供

16 ジョイポリスチケット

18 『三国志大戦』スターターパック

15 新世紀エヴァンゲリオン エクストラナースフィギュア

17 カードキャプターさくら はにゃ～んクッション

セガ様より、新世紀エヴァンゲリオン エクストラナースフィギュアとカードキャプターさくら はにゃ～んクッションを3名様に、『三国志大戦』スターターパックを10名様に、ジョイポリスチケットを5組10名様にプレゼント!

編集部提供

編集部より、ビデオ『電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム manual or visual』とゲームボーイアドバンス用ソフト3本セットを1名様に、アルカディア特製図書カードを10名様に、プレイステーション 2を1名様に、ニンテンドーDSを4名様にプレゼント!

27 ビデオ『電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム manual or visual』

30 ニンテンドーDS

28 ゲームボーイアドバンス用ソフト3本セット

31 プレイステーション 2

29 アルカディア特製図書カード

バンプレスト様ご提供

25 機動戦士ガンダムSEED DESTINY パネル付きリアルフィギュア

26 機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュアPART.1

バンプレスト様より、機動戦士ガンダムSEED DESTINY パネル付き立体フィギュア、機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュアPART.1をそれぞれ3名様にプレゼント!

トライアングル・サービス様ご提供

24 DC専用ソフト『トライジール』初回版とポスターのセット

トライアングル・サービス様より、DC専用ソフト『トライジール』初回版とポスターのセットを6名様にプレゼント!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

QRコードでアクセス

iメニュー	EZトップメニュー	
メニューリスト	カテゴリで探す	メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌/小説	TV・メディア	ケータイゲーム
雑誌	マガジン	ファミ通Vアプリ
モバイルファミ通	モバイルファミ通	

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファン待望のシリーズ最新作いよいよ攻略開始!!

雷電III RAIDEN III

ついにベールを脱いだ人気シューティングシリーズ第7弾。今月は基本システムの徹底解説と、LEVEL1のステージ攻略法を伝授しよう。『雷電』ファンならずとも、この記事を読んでぜひ一度プレイしてみてくれ！

Text：たてしゅ

雷電III
■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年3月(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X

インプレッション
シリーズ伝統のウエポンを画面いっぱいに撃ちまくるそう快感は健在。自機の当たり判定を小さくしたりパワーアップをしやすくするなど、初心者にもプレイしやすくなっているのがうれしい。

LEVEL 0 プレイする前に覚えておきたい基本ゲームシステム

フェアリーストック時の復活方法

今までのシリーズとは違って、本作からは異なる種類のウエポンを取ってもパワーアップされるので、フェアリー（出現方法などについては後述）をストックしている場合は、まずは種類を無視して2、3個回収し、最後に目的のウェポンアイテムを回収するといい。これで素早く復活することができる。

まずはメインウエポンを片っ端から取る!!

復活したらまずは無敵時間を利用して、メインウエポンを片っ端から[illegible]てしまう。サブウエポンアイテムが2個以上ある場合は、どちらか片方を先[illegible]おくとベ[illegible]

狙いのメインウエポンは最後に取る!!

そして最後に狙いのメインウエポン（ここではバルカン）を取ろう。[illegible]無敵時間が切れてしまったら、ボンバーを1個使ってから取りに行くと、より確実に復活することができる。

フルパワーアイテムが出たときは注意!!

フルパワーアイテム（Pマーク）がある場合は、必ずサブウエポンのアイテムを一番最初に取ること。順序を間違えてしまうと、サブウエポンがパワーアップしないので注意！

ボンバー使用時の注意点

ボタンを押してから発動するまでの時間が短く、かなり使いやすくなっている本作のボンバーだが、一つだけ気を付けてほしいことがある。

それは、ボンバーが発動している最中は、自機が無敵状態にはならないということ。空中の敵に触れた場合はミスになるので、うっかりしないように！

ポカ厳禁

ボンバー[illegible]の状態でも油断[illegible]はすべて消[illegible]空中キャラ[illegible]やられてしまう[illegible]

復活時は無敵時間を活用！

ミスをしてしまった直後、新たに登場した自機をよく見ると、青いバリア状のようなもので覆われている。実はこの間、自機は無敵状態になっているので、敵弾および体当たりを受けても平気なのだ。

無敵状態はおよそ4秒間持続するので、この間にパワーアップアイテムを落ち着いて回収しよう。

バリアが出ている間は無敵[illegible]メインウエポンは道中なら[illegible]（赤）、対ボスならレーザー（青）がオススメだ。

二人同時プレイ専用攻撃とは……!?

これが特殊ウエポン。攻撃範囲が広いので、実用価値は高い。

過去の『雷電』シリーズ同様、本作では二人同時プレイを楽しむことが可能。出現したパワーアップアイテムは、二人でそれぞれ分け合いながら戦っていくわけだが、実は二人プレイだけのちょっとしたお楽しみが存在する。

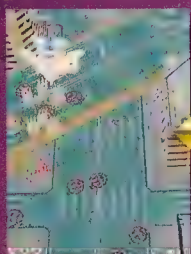
実は仲間[illegible]に向かってウエポンを撃ち込むと、より強力な特殊ウェポンが発射されるのだ！　しかも弾数制限は一切無いので、思う存分撃[illegible]破壊のカタルシスをたん能できる。[illegible]人同時プレイでもぜひ遊んでみよう[illegible]

まずはほんのコテ調べ。『雷電』攻略のイロハをマスターせよ!!

LEVEL 1 ステージ攻略

メインウエポンはバルカン、サブウエポンはミサイルかレーダーミサイルを選択しよう。中盤に出現するフェアリーも忘れずに取っておくように。後でとっても役に立つのだ!

AREA 2 サブウエポンを活用せよ!

2回目に出現するアイテムキャリアは、サブウエポンのアイテムを持っている。ここはミサイル(M)かレーダーミサイル(R)のいずれかを選択しよう。ホーミング(H)は威力が弱いので、ここではオススメしない。

勲章はレーダーミサイルを使うと探しやすいのだ。

中型機の出現と同時に発射して効率よく撃ち込もう!

アイテムが出現したらまずアルファベット表記を確認。

AREA 1 アイテムキャリアを効率良く破壊せよ!

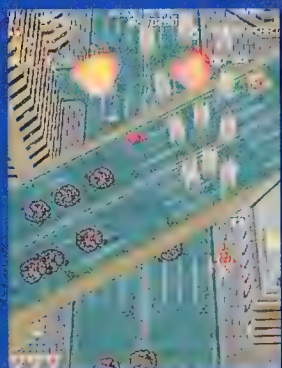
写真のように効率よく撃ち込もう。無理して2.0倍を狙わず、確実にバルカンを回収すればよい。

アイテムキャリアに対しては、写真のように距離を詰めて全方向のバルカンを当てて、効率よくダメージを与えて倒そう。出現と同時に撃ち込めば、弾を一切撃たせずに破壊することが可能だ。

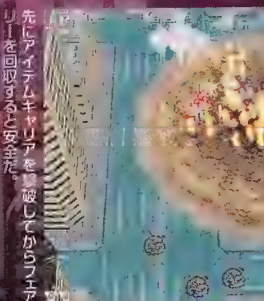
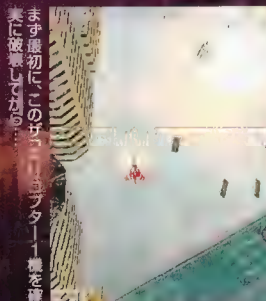
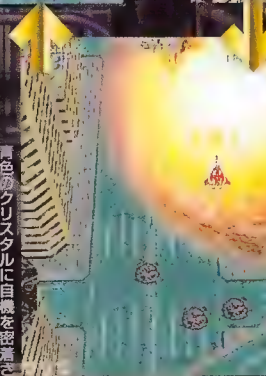
なお、パワーアップアイテムはバルカンを取ることをオススメする。以後、本記事においてはすべての場所においてバルカンのアイテムを回収して使用していることを前提に書いているので、あらかじめ注意してほしい。

TOPICS 謎のスーパーカーにキミは気付いたかな?

フェアリーの出現場所のちょっと手前、斜めに走る道路をよ〜く見ていると、左側から赤い車(スーパーカー?)が走ってくることに気が付くハズだ。

この車は破壊することが可能で、しかも得点は何と10,000点! 過去の『雷電』シリーズでも存在した、このさり気ない隠しボーナスもぜひ逃さず取っておきたいところだ。

非常に小さいので、ほかの場所に気を取られていると見落としがち……。出現タイミングを覚えよう!

AREA 3 フェアリーを確実に取れ!!

まず最初に、このザコヘリコプター1機を確実に破壊してから……

先にアイテムキャリアを撃破してからフェアリーを回収すると安全だ。

青色のクリスタルに自機を密着させて一気に撃ち込み、フェアリーを素早く出現させよう。

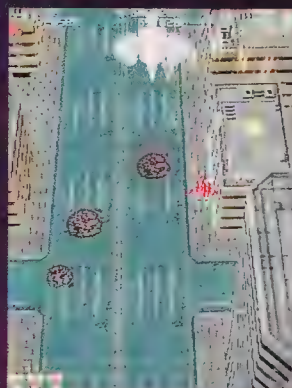
大量のパワーアップアイテムを落としてくれるプレイヤーの強い味方、それが「フェアリー」だ。

『雷電』シリーズでは既におなじみの隠しキャラなのでご存じの方も多いと思うが、このフェアリーを回収しておくと、ミスをして自機が撃破された後の復活時に一度だけ登場してくれる。

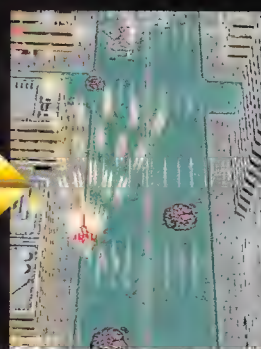
「LEVEL 1」のフェアリー回収ポイントは、大きな建物が爆発して出来たくぼみのところ。ここにある青色のクリスタルをしばらく撃ち込んで破壊すると、その中からフェアリーが出現する。

ちなみに、このフェアリーを回収するときは、左の連続写真のようなパターンにするのがオススメだ。アイテムキャリアを素早く撃破して、なおかつすぐにパワーアップすることができるので、ぜひ覚えておこう。

RAIDEN 事典 ハイスコアを狙う際のポイント 『雷電III』は全7ステージの1周エンド。いわゆる2周目は存在しないので、スコア[illegible]の一つである「フラッシュショットシステム」による高倍率をいかに多く取っていけるか[illegible]スコアを左右することになるだろう。

NOTE 高速スクロールに注意

最後に出現するこの勲章は、急いで回収しないとスクロールが急に速くなるので取り逃してしまいがち。アイテムキャリアに接近して、撃ち込むのと同時に取るようにしよう！

勲章を見落とすべからず!!

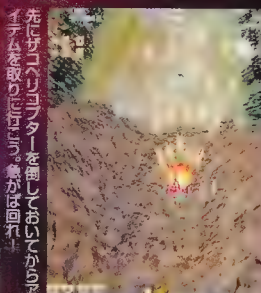
フェアリー出現直後の勲章はここ。右から突如出現する戦車ザコの弾に注意。

さらに続けて2個出現する。戦車の弾は写真のような向きに撃たせるとよい。

勲章アイテムを取っておくと、ステージクリア時1個につき10,000点が加算される（途中でミスをした場合はカウントがリセット）。スコアを稼ぐ人は、必ず出現ポイントを覚えて確実に回収しておこう。

画面の左右両端付近に出現する勲章は、画面の下段に来ると外側にスクロールして消えてしまう。なるべく早く回収するようにパターン化しよう。特に、フェアリー回収直後の左端に出現する勲章（写真参照）は見落としやすいので注意！

AREA 6 最後のパワーアップを回収

先にザコヘリコプターを倒しておいてからアイテムを取りに行こう。急がば回れ！

あとはウエポンの種類を間違えないように落ち着いて回収すればよい。

中型機群の出現が終了すると、「LEVEL 1」では最後となるアイテムキャリアが登場する。

ここで重要となるポイントは二つある。一つはバルカン（ここではレーザーでも可）を回収すること。そしてもう一つは慌ててアイテムを取りに行かないことだ。

アイテムキャリアを速攻で破壊しても、直後に出現するザコヘリコプターが立て続けに攻撃を仕掛けてくるので、画面上方に居るとかなり危険をともなう。先にザコヘリコプターを3、4機ほど破壊してから取りにいった方が安全だ。

アイテムキャリアを破壊した直後は、アイテムの色が赤または青になるそのまま取ろう。緑になっていた場合はザコヘリコプターを撃ちながらしばらく待って、赤のバルカンに変わってから回収すること！

NOTE 戦車ザコを見落とすな！

この直後に対ボス戦へと突入するのだが、ボスが出現する前に必ず写真の位置に居るザコ戦車を急いで破壊しよう。

さもないと、ボスがバラまく弾にまぎれて飛んでくるザコ戦車の弾が非常に避けにくくなってしまうからだ。ボンバーの無駄遣いを避けるためにも、このザコ戦車は出現したら即破壊せよ！

AREA 5 中型機の出現位置を覚えよう

最初の中型機を右側に出現させれば、2機目の中型機も出た瞬間に攻撃できる。

あとは順番を覚えておき、出現したらすかさず接近してサブウエポンを撃て！

画面のスクロールが速くなってからの終盤戦は、耐久力の高い中型機の倒し方がポイントとなる。出現場所およびタイミングはいつも同じなので、何度も繰り返しプレイして完全に覚えてしまおう。

最初の中型機は、自機の居る地点から左右方向の距離が遠い方から出現する。ここはあらかじめ画面向かって左寄りで待機しておき、右側から出現させるといい。この後の中型機は必ず右側から出現するので、すぐにまた攻撃を開始することができるからだ。

これ以降の中型機は、自機の位置に関係無く出現位置はいつも同じなので、序盤と同様にサブウエポンをすぐ発射できるように練習しよう。なお、これ以降の出現位置は左→右→左→右→右の順番で、最後の2機だけ出現間隔が短い。

NOTE 出現位置を誘導せよ

写真の中型機は自機の反対側から出現。ここでは右側に出現させて倒すと、次の攻撃にも対処がしやすくなるのだ。

出現したら思い切って接近して撃ち込もう。この敵の弾は破壊することができるので心配は無用だ。以後のステージでも同じ法則で出現するので、うまく誘導して効率のいい攻略パターンを作ろう！

RAIDEN 豆知識 自機のやられ判定について：以前のシリーズに比べて、自機の当たり判定が小さくなった『雷電Ⅲ』。自機に弾がかすった場合に[illegible]本作にはかすりボーナスのようなものは存在しない。つまり、弾がかすった者はなるべく動かないに越したことはないのだ。

速攻命！　これぞ『雷電』シリーズのだいご味!!

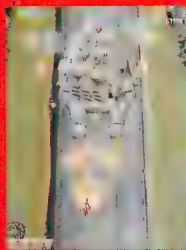
BOSS攻略 LEVEL 1

「LEVEL 1」のボスは2台の巨大戦車。重なってもミスにはならないので、密着して撃ち込んで速攻で撃破しよう。最高の2.0倍を出して、スコアを稼ぐべし！

TOPICS

正攻法で倒すには?

純粋に弾避けを楽しみたい人は、ボスの正面のラインに合わせて撃ち込み、自機の正面に向かって弾が飛んできたら軽く左右どちらかに動いてかわせばよい。

いずれの攻撃パターンにおいても同じような方法で通用するので、あとはザコヘリコプターの弾にさえ注意していれば、それほど苦労することは無いだろう。

正面のラインをキープして、敵弾が向かってきたら少しだけ動いてかわせばOK！

第2段階の攻撃も同様。2種類の弾幕が存在するが、どちらにしても避け方は同じだ。

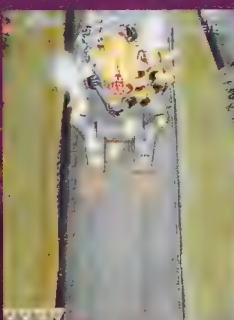
巨大戦車1台目　重なってバリバリ撃ち込め!!

巨大戦車が出現したら、すかさず写真の位置に密着してどんどん撃ち込もう。この位置からズレてしまうと連射効率が落ちてしまい、破壊後の得点倍率が下がってしまうので注意。

途中でザコヘリコプターが2機出現するが、これらは無視して撃ってくる弾だけを避けるようにしよう。ザコヘリコプターは1機につき2発ずつ弾を撃ってくるが、1発目を撃ってきたらレバーを少しずつ上に入力し続けると、次の2発目も簡単に避けることができるのだ。

爆発したら、また下がって元のポジションに戻ろう。

ここで撃つのがベスト。ザコの弾は上に動いてかわそう。

これでオシマイ!!　倍率もしっかりと最高の2.0倍をゲット!!

ザコヘリコプターの弾が飛んできたら、少しずつ上に動いて避ける。

第2段階も要領は全く同じ。このベストポジションで撃ち込んで…

巨大戦車2台目　2台目も同じく密着攻撃で!!

またまた速攻撃破!!

難なく2台目も撃破。ここでも倍率はきっちりと2.0倍を出すことに成功。[illegible]スの弾を全く気にせず、鮮やかにフィ[illegible]シ[illegible]

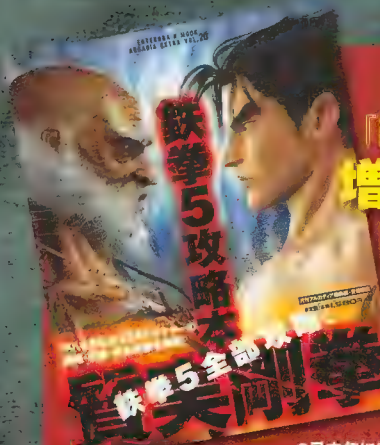
[illegible]ヘリコプターの弾も、同じく上に少しずつ動いて避ければOK。

やり方は全くもって同じ。すぐに巨大戦車に密着して撃ち込もう。

画面右側からゆっくりと出現する2台目の巨大戦車に対しても、攻略法は全く同じ。出現したら迷わず接近して、撃ち込みを開始しよう。

そして、また1台目の巨大戦車と同じようにザコヘリコプターが出現するが、やはりレバーを少しずつ上に入力して弾を避ければ大丈夫だ。ここでもザコは無視して、ボスに集中攻撃を続けよう。

第2段階の攻撃に変わってからも、1台目と同様のパターンの繰り返しだ。効率よく撃ち込んで、破壊後の2.0倍ボーナスを狙っていこう！

RAIDEN 事典　「LEVEL 1」クリア時のスコアはどのくらい?：さて、1面クリア時点でのキミのスコアはどれくらいだったかな?　一度もミスをせずにボスの巨大戦車を2台とも2.0倍の状態で倒し、なおか[illegible]

家でもゲーセンでも鉄拳三昧!!

『鉄拳5』ムック 増刷完了!!

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA
Vol.20

鉄拳5 攻略本　質実剛拳

価格：1659円(税込)
全320ページ

2月中旬に店頭に並んだ『鉄拳5 功略本 質実剛拳』が……おかげさまで売り切れ店続出！　というわけで、増刷しましたッ！　『鉄拳5』に関する情報を隅から隅まで網羅した珠玉の一冊。まだ手に入れていない人は本屋へ急いでくれッ!!

鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：11月16日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256

今月は最新の対戦攻略、対キャラ攻略記事に加え、本誌ライター「垂れ◯厳竜」の韓国リポート、Q＆Aコーナーを掲載！　ついに発売されたPS2版『鉄拳5』の情報もあり!!

『鉄拳5』韓国リポート

『鉄拳TT』時代、日本に“バックダッシュ旋風”を巻き起こし、レベルの違いを見せ付けた当時の韓国。あれから数年、気になる今の韓国鉄拳事情を現地に赴いて取材してきたので紹介しよう！

Text：垂れ◯厳竜

今、韓国で最も鉄拳人口が多いのは、日本でいうところの「東京」に当たる「首都ソウル」といえる。平日の昼過ぎという時間にもかかわらず、鉄拳の聖地といわれるソウル市内のゲームセンターは鉄拳プレイヤーでごった返しており、これには驚かされた。

使用キャラの偏りは日本とあまり違いは無く、スティーブを筆頭にどのキャラクターも満遍なく使用されていた。気になるプレイヤーのレベルは、中級～上級者層が薄いと言われる日本と比べると、そういった層のプレイヤーは少ないように見受けられた。それを象徴しているのが、鉄拳王」に昇格しているプレイヤーの人数だろう。日本では続々と生まれている「鉄拳王」ではあるが、韓国の国内では5、6人しか存在していなかった(2月18日現在)。

今、韓国で最強の呼び声が高いのは、スティーブ使いのNIN氏。素早い連係の組み立てと精度の高いスカシ確定、そして壁を使った強力なコンボを得意としていて、2本先取の対戦が主流の中、90％を超える高い勝率を維持していた。昨年末に行なわれた大規模な大会では『鉄拳4』時代に名を馳せたMad dog、Jin氏(ファラン、スティーブ)が優勝したが、その後の大会では同氏をNIN氏が決勝で下している。

韓国プレイヤーの年齢層は日本と比べて、10代前半～20代が多かったぞ。

韓国は携帯端末ではなく、プレイ前にゲーム画面でキャラカスタマイズをする仕様だ。

本誌ライター 垂れ◯厳竜＆タケヤマがお相手いたすッ!!

来る4月16日(土)、岐阜県にある「ゲームピコ」で開催される「ウィザード杯～岐阜最強決定戦～」に、本誌ライターの「垂れ◯厳竜」と「タケヤマ」がゲストとして参戦することが決定！　大会終了後には、本誌5月号(今読んでいる本)を持参してくれた人との組み手イベントも行なうぞ!!

開催店舗：ゲームピコ(イベント担当：金武 善之)
住　　所：岐阜県各務原市鵜沼三ツ池町2-181
電話番号：0583-70-9877
アクセス：国道21号線を美濃加茂市方面に向かい、当国道沿い右手、マクドナルド裏。JR東海道本線岐阜駅よりおよそ15km。東海北陸自動車道「各務原IC」よりおよそ7km。
開催日時：4月16日(土)。第1部(当日予選)午後5時～(当日予選のみ参加費100円が必要)、(決勝本戦)午後7時～、第2部(ゲスト組み手)午後9時～(本誌5月号持参の方のみ)。

韓国プレイヤーが使っていたテクニック

ギロチンクラッカーを使うことで、ダメージ効率がアップ。

受け身確定の連係とステップからの二択を主力としよう。

ここでは、韓国のトッププレイヤーholeman氏(レイヴン／鉄拳王)が使っていた戦術を紹介しよう。

ミラージュステップ(⇩⇦➡)から出す中段攻撃の選択肢として、ギロチンクラッカーを使っていたのが印象的だった氏。ステップ中は⬈・⬇・⬉方向の技をいつでも出せるため、ステップからの固有技よりもギロチンクラッカー1発止めの方が最適というわけだ。ギロチンクラッカーはしゃがみ状態の相手にヒットさせると浮かせられる上、ガードされても2発目の存在するため反撃を受けにくい……といった利点があるのだ。

TEKKEN 事典 韓国リポートは攻略DVDに収録!!：今回掲載した「垂れ◯厳竜」による韓国リポートの映像が、(株)エンターブレインから近日中に発売される予定の『鉄拳5』攻略DVDにオマケとして収録されるとのこと。DVDの本編では、トッププレイヤーの手によるコンボ紹介や、強豪プレイヤー同士のガチンコ対戦などが収録される予定なので、ぜひ買って見てみよう!!

初心者から上級者まで！ アナタの疑問にお答えします!!

Q&Aコーナー

Text：ミシマスター&ハメコ。

本作は期待の新作だっただけあって、ほかのゲームからの新規参入者が多い。シリーズを通してプレイしている人には当たり前のことかもしれないが、よくある質問をまとめてみたぞ。

Q. 返し技ばかりしてくる相手に手が出せません……

A. 単調な連係などは返し技の的。時には攻撃のタイミングをずらして返し技の空振り硬直を狙ってみよう。ほかにも「返し技返し」というものが存在し、左の手足による攻撃を取られたときには、、右ならばというコマンドを入力すれば、返し技を無効化することができる。

返し技で取られた瞬間に or と入力すれば、返し技を無効化するだけでなく、逆にダメージを与えることができる。

Q. 投げ抜けってどうやってするの？

A. 基本的には相手の投げにつかまれてから、、のいずれかを押すことで抜けられる。複数入力は受け付けておらず、つかまれてから最初に押したパンチボタンのみ有効だ。とにかく、いずれかのパンチボタンを押すように。

基本的に投げは左手、投げは右手、投げは両手でつかみにいく。

投げは基本的に三択だが、相手の手を見てから投げ抜けをする達人も存在する。

Q. よろけ回復ができないんですが……

A. 腹よろけ誘発技のほとんどはカウンターヒットを条件とするので、カウンター時には特に注意したいところ。よろけ回復をするにはレバーを➡（相手方向）に入れっぱなしにするだけでよく、よろけ回復したのを確認してからレバーをガード方向に戻すようにすればOK。

よろけ回復をするときには、勇気を持ってレバーを➡に入れっぱなしにすること。入力が短いと失敗しやすい。

Q. カンガルーアタックをガードした後って、何かおかしくない？

A. ロジャーのカンガルーアタックをガードした後は反撃のチャンスなのだが、相手はしばらく空中状態となる。大ダメージを与えるために、右表を参照してしっかりとコンボを決めよう。

空中判定になる前には少しだけ地上判定の時間が存在する。

そこに浮かせ技をヒットさせるのが理想だ。表の備考も要チェック。

キャラ	ガード後の空中判定への反撃	ダメージ	備考
レイヴン	フライングコープス(➡)→立ち→フライングコープス→立ち→ギロチンクラッカー()	49	
アスカ	鷹掌拳→翠連衝腿()→槍連鬼首()	42	
フェン	掌把()→入環獸寸把2発止め()→交牙落裏()→シットスピンキック(しゃがみ状態で)	36+12	
[illegible]	[illegible]	38	
ジン	羅喉2発止め()→立ち→直突き～旋蹴り(【】)→右下段後ろ回し蹴り()	34+15	※1
[illegible]	[illegible]～フラミンゴライトソバット(左足上げ中に)	48	
シャオユウ	背抱提蹴()→背身撃1発止め(背向け中に)→背身撃2発止め(背向け中に)→双壁掌(➡)	45	
ジュリア	[illegible]	46	
クリスティ	少し待って→立ち→ペンリン～ヘランバコ()→レヴァンタ～ペンリン・プラダ(座り中)	47	
レイ	少し待って→➡入れ立ち×3→昇流連脚(➡)	41	
スティーブ	少し待って→クイックフック～フリッカー構え()→フリッカーキャンセル(☆)→立ち→ダックインレフトフック～フリッカー構え()→スピットファイヤーコンビネーション1発止め～ターンパンチ(フリッカー構え中～タイミング良く)	49	
ニーナ	大ジャンプ→➡入れワンツーパンチ(➡)→ライトローキック&バックスピンチョップ()→ブレイズスティンガー()→エンブレスヒール(相手ダウン中に➡)	42+16	
カズヤ	最速風神拳(☆)→➡入れ立ち×3→奈落旋風(☆)	45	※2
リー	少し待って→スピニングサマー()→インパルスショット(➡)	43	※3
ポール	大ジャンプ→➡入れ立ち×2→竜王霹靂掌(ヒット時ヒットorガード時)	55	※4
ロウ	[illegible]	50	
キング	ローリングエルボーラッシュ2発止め()→➡入れ立ち→立ち×2→ランニングジャガーボム()	57	
マードック	[illegible]～クラウチングスタイル()→クラウチングスタイルキャンセル()→空中投げ(➡)	55	
ヨシミツ	忍法卍葛2発止め()→忍法卍葛4発止め()→レバー➡入れバレリーナハイキック(➡)	41	※5
ブライアン	[illegible]	[illegible]	※6
アンナ	アガペイトアロー(➡)→アッパーストレート()→コウトリーレインボー(➡)	47	
ペク	大ジャンプ→➡入れワンツーパンチ～フラミンゴムーブ(➡)→フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ()→フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ()→スカルクラッシュ()	58	
ロジャー	少し待って→➡入れ立ち→エアーズロック()	37	
ブルース	少し待って→トリプルニーコンボ2発止め()→➡入れ立ち→トリプルニーコンボ()	47	
ワン	少し待って→立ち→打突連拳()→打突連拳()→双把()	36	
クマ&パンダ	大ジャンプ→立ち→熊鬼神拳(➡)	33	
ガンリュウ	突き上げアッパー()→始動閻魔突っ張り2発止め()→始動閻魔突っ張り2発止め()→もろ手ハンマー()→達磨落とし()	42+16	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	※7
ヘイハチ	最速風神拳(☆)→➡入れ立ち→奈落払い雷神拳(☆)	44	※8

TEKKEN事典 表中の備考 ※1……飛び二段蹴り()が地上ヒット。※2……最速風神拳()が地上ヒット。※3……シルバーニー()が地上ヒット。※4……ダメージは最後ジャスト入力時のもの。※5……[illegible]()が地上ヒット。※6……ジェットアッパー()が地上ヒット。※7……[illegible]二段蹴り()が地上ヒット。※8……弐連閻掌破()or無双連拳()が地上ヒット。

旋風地背脚、結構強いんですよ

馮威(フェン・ウェイ)

FENG WEI

対戦攻略

接近手段として、なかなかの強さを見せる旋風地背脚。今号ではその性質とガードさせてからの戦術を紹介しよう。

Text：ささき

空からの奇襲攻撃！

巷であまり目にしない技の旋風地背脚(⊗●)だが、普段とは一味違った攻めを展開するためにアクセントとして戦術に取り入れると面白い。技の性質を説明しよう。発生は遅いがリーチが長い中段攻撃で、判定が強く相手の横移動に引っ掛かりやすい。ヒット時には倒履脚(⊗●)が確定。ガードさせた場合は相手が3フレーム有利でしゃがみ状態。初段をガードさせれば派生下段攻撃(⊗●⊗)が下段さばき不能といった感じだ。主な使い方は、この攻撃判定の強さとリーチの長さを活かして、中間距離から出すというもの。横移動でかわそうとした相手に引っ掛かってうまくヒットすれば、倒履脚による追い打ちで大ダメージを与えられる。仮にかわされても、相手が起きて反撃を受けにくいのも利点の一つだ。

軸ずれや距離が離れる関係で反撃を受けにくい。ただし、発生の遅さには注意が必要。

中間距離から出した旋風地背脚を、相手にうまく横移動でかわされたとしても…

ガードさせてからの読み合いで勝負！

先ほど説明したように、旋風地背脚をガードさせると3フレーム不利になるものの、相手をしゃがみ状態にさせられる。つまり、ガードさせた後は読み合い次第で一気にダメージを奪うチャンスとなる。

ここから出す技としては優秀なかわし性能を持ち、リスクが小さく、ヒット時の見返りが非常に大きい前掃腿(横移動中に⊗●)が本命。相手の立ち途中攻撃やしゃがみ●などをかわしつつ攻撃がヒットし、距離も近いので安定してコンボを決められる。

続いて挙げられるのが横移動からの側踢腿(⊗●)。これらは前掃腿や派生の下段攻撃の出し切りを警戒して様子を見てくる相手に対して有効。横移動から出すことで前掃腿との見分けが非常に困難となり、ガードされても確定反撃を受けないのが強みだ。この二つを嫌って下がる相手には、2発目を出し切る、ロングレンジスローを狙うなどの思い切った行動を取っていこう。

慎重に様子見するのもいいが「自分が有利!」くらいの気持ちでワガママに攻めろ!!

旋風地背脚をガードさせた後はさまざまな読み合いを仕掛けることが可能だ。

けん制に有効な小技

リーチが長く判定が強い弾腿(⊗⊗)は、中間距離からのけん制技として非常に重宝する。ガードされても不利が小さいので、ガード後に攻めてくる相手には後ろダッシュによるスカしや、前掃腿を置いておくといった行動がオススメだ。

ロウの攻めに革命か？

マーシャル・ロウ

MARSHALL LAW

対戦攻略

ドラゴンハンマーの性能をアップさせる方法が発覚。これによって、接近戦における攻めがより強力なものとなったぞ!!

Text：タケヤマ

ドラゴンハンマーの株価急騰！

ドラゴンハンマー(⊗●)のコマンド入力後に「⊗」「⊗」「⊗」のいずれかを追加入力しておくと、技後のロウの状態が「立ち」「しゃがみ」へと変化。ガードされたときの相手との硬直差が「1フレーム有利」「4フレーム有利」に変化するという事実が発覚した。

ガード後に立ち途中⊗●へ連係させれば、相手の打撃技に負けることは無い。これを基本の選択肢として、ここで相手が固まるようならロングレンジスローやスライディング(しゃがみ状態から⊗●⊗)、ドラゴンアッパーカット(立ち途中に⊗●)で攻めていける。

ドラゴンハンマーはやや発生が遅く、リーチもそれほど長くない。接近戦、かつ相手が固まりやすいポイントで出していくのがいいだろう。

具体的には、接近戦の主軸となる⊗●やワンツーパンチ(⊗●⊗)の後や、ガードさせると10フレーム有利となるドラゴンスマッシュコ(⊗⊗●⊗●)または走り中●⊗の後などが狙い目。相手の横転受け身に対して重ねていくのもいい。

これらの状況は、サマーソルトキック(ジャンプタイプ)(●⊗)と投げによる二択を仕掛けるのが有効な場面でもあるが、ドラゴンハンマーはサマーソルトキック(小ジャンプタイプ)とは違って、相手にガードされても攻めを継続できるのが強みだ。

投げとドラゴンハンマーの二択がこれからのトレンド？

しゃがみ状態に移行した場合は、スライディングでも追い打ち可能!

ドラゴンハンマーヒット後は、前ダッシュからのブレイクロー(⊗●)が確定するか…

受け身確定スライディング

スライディングは相手の横転受け身に重ねるように出すと、受け身のガード不能時間にヒットさせやすい。多くの場面で狙えるので紹介しよう。

①ワンツーニー(⊗⊗●⊗)初段カウンター→スライディング

②起き上がり下段攻撃→シットスピンキックサマー(しゃがみ状態で⊗●)→スライディング

③各種浮かせ技→ドラゴンサマー(⊗●⊗)→左連拳1発→ワンツーニー(⊗●⊗●)→スライディング

これらの受け身確定を成功させるには、素早い入力のスライディングが必須。立ち状態から一度しゃがんで、素早く出せるように練習しよう。

相手がこの受け身確定スライディングを回避するには、後転受け身しか選択肢が無い。しかし、後転する相手は前ダッシュからのドラゴンラッシュ1発止め(⊗●⊗)で拾って空中コンボを決められるぞ。

うっかり受け身を取ると、スライディングが確定する。起き上がり下段攻撃まで確定だ。

空中で数発刻んでからワンツーニー。相手を壁まで運ぶのに使うコンボだが…

TEKKEN 事典

フェン：壁コンボで疾火連弾～背向け(⊗⊗⊗◁)を決めた後に突把(背向け中に⊗)を出すと、パンチ受け身を取った相手に背後ヒット。その場からの寸勁(◁⊗)まで確定するぞ。

ロウ：ドラゴンハンマーは、ガード後の距離が離れない壁際で使うのも強力。壁際でノーマルヒットした場合は、ドラゴンアッパーによる追い打ちが入るので覚えておこう。

緊急報告！

PS2版鉄拳5プレイリポート byハメコ。

ついに3月31日に発売となる『鉄拳5』。その移植度、内容に関して徹底リポート。また、エクストラコスチュームデザインの大暮維人先生の特別インタビューも掲載!!

PRESENT!
ナムコ様よりPS2用『鉄拳5』をプレゼントとしてご提供！
詳しくは68ページを参照のこと!!

本当に完全移植なのか？　鉄拳ライターが検証

本誌読者にとって何よりも気になるのは、やはりその移植度ではないだろうか？　当然、筆者も気になって何度もプレイを重ねてみたが、アーケード版との相違点は全く見当たらなかった。話題の「側面バリアント」「ヒュトラバイント・ハイによる壁やられ(強)誘発」といったネタに関しても、アーケード版そのままに使用できた。「アーケードデビューを果たすための練習用」にも「闘劇を制するためのネタ探しに」と、最高の環境を手に入ることは間違いなし!!

アーケードバトルモードでは、TEKKEN-NET上で公募されたプレイヤーのゴーストたちが行く手を阻む。君のゴーストは当選しているかな？

家庭用ならではの要素も大充実!!

完全移植に加えて、アーケード版からパワーアップした要素も盛り沢山!!　特に、各キャラごとの物語を楽しめるストーリーモードは要注目。途中登場する宿敵とのやり取りや、全キャラに用意されている美麗なCGエンディングは必見の価値有りなのだ。また、アーケードバトルモードでは、ゴーストたちを倒してG(お金)を稼ぎ、カスタマイズ用のアイテムやエクストラコスチュームの購入に当てることができる。一人でも遊べる文句なしの作りになっているぞ。

各キャラのストーリーがここで明らかになる。やり取りやエンディングの中には、技術力を駆使して全力で笑いを誘ってくるモノも……。

やり過ぎのアクションゲーム『デビルウィズイン』

家庭用オリジナルモードである「デビルウィズイン」は、完全オリジナルのアクションアドベンチャーゲーム。その出来は、このモードを別のゲームとして発売してもおかしくないレベルだ!!

プレイヤーはジンを操り、地形を使ったギミックやパズル的な謎解きが絡んだ3Dダンジョンを、一対多数の戦闘をこなしながら進み、ステージの最後に待ち受けるボスを倒すのだ。ステージクリアで、知られざるジンのストーリーが明らかになっていくぞ!!

体力ゲージ下のデビルゲージを使えば、デビル化も可能。ほとんどの技が強化されるが、少しずつ体力が減少するので使うタイミングが難だ。

大暮維人先生インタビュー

吉光・飛鳥 エクストラコスチュームデザイン

――大暮先生は今回エクストラコスチュームを二キャラ担当されてますが、実際にお話が来たとき、どのように思われましたか？

大暮　いちユーザーだった僕に、まさか!?　マジで!?　と、ビックリしました。昔から好きなゲームだったので、どのキャラのデザインをやろう…とか、すぐに考え始めてました。

――『鉄拳』シリーズがお好きとのことですが、ハマッたのはどのタイトルですか？

大暮　『鉄拳1』からやっていましたが、『鉄拳2』でのハジけっぷりでハマりましたね。ジャッキー・チェンやらクマやら、いろんなキャラがぞろぞろとゲームに出始めたころ。

そのころ、ネームに詰まったり、仕事に入り込みすぎてバランスが無くなったりしたときに、近くにあった小さなゲーセンに、テクテク散歩がてら歩いて行って、2、3ゲームやったらまた戻って仕事、という日々を過ごしていました。もうほぼ日課と化していたのでゲーセンのおばちゃんとも世間話をするくらいに仲良しで(笑)。

で、そうこうしている内にその小さなゲーセンで一番強くなっちゃって、いつの間にかいろんな人の挑戦を受けるようになって、ほかのゲーセンから武者修行に来る人とかもいて、やめられなくなっていったわけです。ゲーセンのおばちゃんも「一番強い子は何時くらいに来るわよ」とか情報流してるし。

そんな背景がありつつ、『鉄拳』のキャラクター一人ひとりの持つエピソード的なこと、造型的なこと、とにかくすべてがハジけてるところが本当に楽しかった。だって、自分の息子を火山に投げ入れたり、投げ入れられたり…。エンジェルとデビルが出てきたときなんか爆笑でした。格闘ゲームでビームですよ！　しかも当時は軸移動が無かったから、ビーム出されるとどうしようもなくて(笑)。

――好きなキャラはだれですか？

大暮　昔はエディが好きでした。流れるような動きが素晴らしくて、技がきっちり入ると快感。9割方つぶされちゃってましたけど。今はスティーブ。足技が無いんで非常に集中しやすいです。

――今回のエクストラコスチュームで、飛鳥と吉光を選んだ理由を教えてください。

大暮　吉光は話がきた瞬間に「中身を描きて…」と思いました。オフィシャルでは、あれも甲冑という設定らしいですが(笑)。

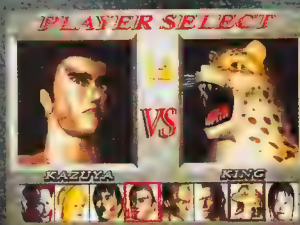
飛鳥は、知り合いがニーナ好きだったりするので、それ以外にしよう…と。ヘタに描こうものならニーナ様を汚した罰を受けるような勢いが…。それで、風間隼を使っていた時期があったので描くなら飛鳥かな、という感じでした。今回は出ていないのですが、

TEKKEN 事典
今回の有名作家・イラストレーターによるエクストラコスチュームの数はすさまじく、その数なんと11体。大暮先生のほかには、板垣恵介先生(ブルース・アーヴィン)、いのまたむつみ先生(シャオユウ、風間 仁)、寺田克也先生(シャオユウ、レイヴン、巌竜)、永野護先生(アンナ)、皆川亮二先生(リー・チャオラン、ロウ)が参加している。

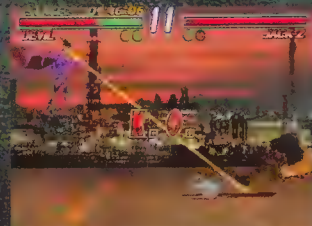
「祭り」としか言いようが無いです（大暮）

今蘇る鉄拳の歴史・鉄拳ヒストリー

「鉄拳ヒストリーモード」には、なんと初代鉄拳シリーズの3作が完全移植されているのだ!! 今までに発売されたPS版の鉄拳シリーズとは違い、アーケード版の完全移植。ゲームの設定もヒストモードで行なうことになる。ボタン配置の変更等はできず、設定項目をメモリーカードに記録することもできない。

ノスタルジーに浸りながら、鉄拳キャラ選択画面のガン付けを拝んで見るもよし、今のテクニックを駆使して『鉄拳2』で対戦を繰り広げてみるのもよし、『鉄拳3』での「鬼八門キャンセル」を練習してみるのもよしだ。

『鉄拳5』から始めた人も、ヒストリーモードで鉄拳シリーズ進化の歴史を感じとってほしい!!

PS版『鉄拳』には削除されていた、キャラ決定時の"睨み"を拝める機会が遂にやってきた!! 今は美麗なあいつらも、昔はこんな感じでした。

グラフィックが大幅に強化され、横移動などの要素でより3D格闘ゲームらしくなった『鉄拳3』。超常現象である通称"鬼キャン"もしっかり移植!!

よりデフォルメ色が強くなり、シリーズとしての正当進化を遂げた『鉄拳2』。「3D格闘ゲームなのにビーム!?」そんな流れはここから始まった。

ボスコノビッチもやってみたかったです。

――デザイン時に、どういったことを意識してデザインされましたか? 見てほしいポイントは?

大暮 まず、両方とも一目見たときには何のキャラか分からないほうがいいかな、というところがスタートです。ゲーム画面に出たときにちょっとくらい衣装が変わっていても、今回の『鉄拳5』は元々カスタマイズできるので、それならもっと極端に振ってしまおうと。いくらポイントを稼いでも絶対にできないような格好にしようとデザインを考え始めました。

見てほしい……うーん、吉光は全部（笑）。飛鳥は開発者の方が苦労したという鉄拳初の「裾を引きずる着物」と、その動きです!!

――最後に先生のファンに、家庭用『鉄拳5』オススメポイントをお願いします。

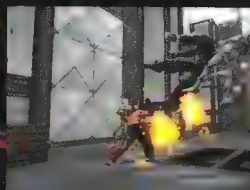
大暮 一足先にプレイさせてもらいました。とにかく今回スゴイです。「祭り」としか言いようが無いです。ソフト三本分以上の内容が凝縮されていて、凄まじいまでにお買い得!! オープニングがめっちゃかっこいいです。吉光と飛鳥使ってください!!

©大暮維人／集英社

「天上天下」1巻には鉄拳パ[illegible]が。左はウルトラジャンプ3月号掲載の飛鳥イラスト。

TEKKEN事典 大暮維人：1972年生まれ。宮崎県出身。代表作「天上天下」（集英社・ウルトラジャンプ連載）「エア・ギア」（講談社・週刊少年マガジン連載）など。『マグナカルタ』のキム・ヒョンテ氏など、氏をリスペクトするクリエイターも多い。4月に集英社より「天上天下」13巻、5月に講談社より「エア・ギア」10巻が発売予定。

これが最強進化形。

切れのいい動きと迫力の空中コンボ、美麗なエフェクト、壮快な破壊。
芸術的格闘ゲーム「鉄拳5」がシリーズ十年分の魅力を一挙にまとめ、
バトル魂奮わす新たなドラマを盛り込んで、ここに登場。
新モード「DEVIL WITHIN」では、デビル化できる仁を主人公に、
ステージクリアータイプのアクションゲームが楽しめる。
さらにファイトマネーでキャラクターのカスタマイズもできるのだ。
猛虎たちを真の自分色に染め上げ、再び流れ始める剛拳の歴史に熱き栄光を刻め!

2005.3.31 ON SALE!!
希望小売価格:6,800円(税込価格7,140円)

鉄拳
TEKKEN 5
PlayStation®2

wanna be strong?
強くなりたいか?

数多くのプレイヤーが火花を散らしている今こそ必要な
より勝利に近づくために、より強くなるための“スキル”

その答えがここにある!

コンシューマー版の発売も直前に控え、ますます加熱する『鉄拳5』——より強くなるために、タイムリリースを含む全キャラクターのテクニックやコンボを紹介。初心者はもちろん、上級者も「勝ちたい」ヤツは必見のコンテンツだ! さらに、日本のトッププレイヤー“垂れ乳厳竜”と、韓国トッププレイヤーが、なんと韓国で激突!! お互いのプライドを賭けた勝負の行方やいかに!?

鉄拳 TEKKEN 5™
SKill Edge スキル・エッジ

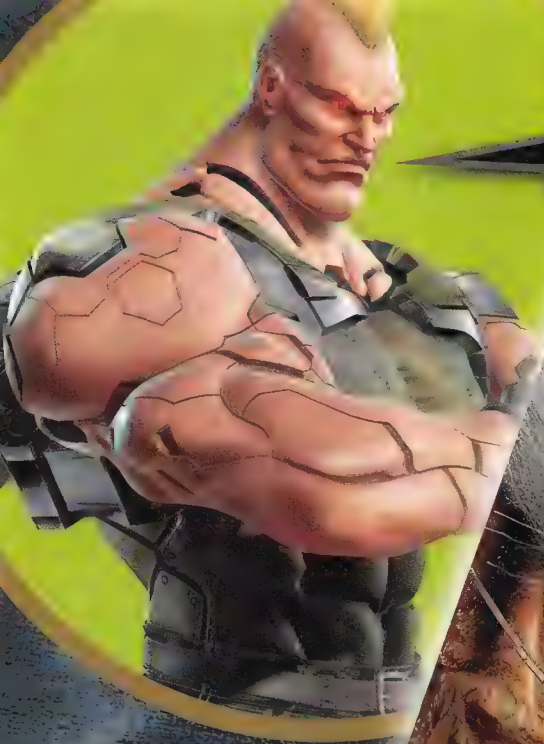
ファミ通DVDビデオ『鉄拳5 Skill Edge』

5月26日発売予定!

DVD VIDEO ファミ通DVDビデオ

標準価格:6090円[税込]

EBDVD-00001/約200分/片面二層/COLOR/MPEG2/複製不能/STEREO/4:3/NTSC2
企画・制作・発売元●株式会社エンターブレイン 監修●株式会社ナムコ

【この商品のお問い合わせ先】
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話:0570-060-555(代表)
【弊社サイト】http://www.enterbrain.co.jp/

enterbrain

Q. 家庭用『鉄拳5』が出るけど、何から練習すればいいの？
ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.20
鉄拳5攻略本
質実剛拳
鉄拳5全部攻略！
A. まずはこのムックを読んでみよう！
重版出来!!
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳
定価1,659円（税込）
全国の書店で絶賛発売中！
苦手なキャラのことを知りたい？　家庭用でじっくり技を調べたい？　サブキャラを強化したい？　今日負けた相手がよく使っていたあの技は何？　強くなりたい？　これが、あらゆる疑問に、そしてあなたの向上心に応える1冊だ!!
平八を含む全32キャラクターの情報・写真付き技解説・攻略・ダメージ数値付き完全技表を掲載。さらに主要技のフレームを掲載した超実戦向け対戦攻略から、全カスタマイズパーツの紹介まで『鉄拳5』をすべて網羅！
アルカディアムック史上最大、320ページの大ボリュームにして定価1,659円（税込）で発売中！
©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　アスキーストア　E-mail:cs@ascii-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。
株式会社 エンターブレイン
enterbrain

目指せ全国1位 全国大会開催!!

QUIZ MAGICACADEMY II

月刊QMA通信

2005年　4月1日　土曜日
発行所　QMA新聞部
東京都千代田区三番町6-1
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/
Text：赤男、飛鳥、田渕健康

クイズマジックアカデミー2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：—

今回は大盛況で終了した、全国大会の続報からお届け。もちろん、第2回開催の告知だぞ！　残念ながらメダルを獲得できなかった生徒や、獲得できた生徒もまたまた盛り上げちゃおう。生徒たちの日常が垣間見える、新たなコーナー「まじあかグラフィティ」もこれからヨロシク！

全国大会担当　ミランダ先生

開催期間

2005年
4月18日(月)10:00～
4月24日(日)23:59予定

※開催期間は予定なので変更の可能性があります

大会ルール

★プレイヤーは、連続して何人の対戦相手を勝ち抜くか、その人数を競います。
★対戦は四人対戦形式で、1プレイで最高3試合まで行なえます。
★3試合勝ち抜くとゲーム終了になりますが、次のプレイで記録は継続されます。

※COMプレイヤーは勝ち抜き人数には含まれません。
※最終成績が同数の場合は、記録された日時が後のプレイヤーの順位が上になります。
※全国大会モードでは、EXポイントの授与はありません。

参加資格&特典

Aリーグ 下記二つの参加資格が必要です。

★クイズマジックアカデミー2エントリーカードを使用している。
★賢者～金剛賢者に所属している(※)。
※大会参加中に、階級の条件がBリーグからAリーグに移動しても、参加できるリーグは最初に参加したリーグに固定されます。

順位	特典
優勝	全国大会記念メダル＋貢献ポイント2,000p
2～10位	全国大会記念メダル＋貢献ポイント1,500p
11～50位	全国大会記念メダル＋貢献ポイント1,000p
51～100位	全国大会記念メダル＋貢献ポイント500p
101位以下	全国大会記念メダル＋貢献ポイント100p

Bリーグ 下記三つの参加資格が必要です。

★クイズマジックアカデミー2エントリーカードを使用している
★修練生10級～大魔導士1級に所属している(※)。
★ゴールドメダルを3枚以上持っている。

順位	特典
優勝	全国大会記念メダル＋貢献ポイント500p
2～10位	貢献ポイント350p
11～50位	貢献ポイント250p
51～100位	貢献ポイント150p
101位以下	貢献ポイント100p

※参加資格、特典共に第1回のものです。第2回では変更の可能性があります。

第一回感想：ということで私、赤男も第1回全国大会に参加してみました。皆さん点数が高いので、当然のごとく敗退をさせられることに……。ほとんどの方が全問正解してくるので、よりスピードを重視しないと厳しそうです。正直、Aリーグでの勝ち抜きは相当実力がないと厳しいです。この大会を通じ、より多くの方に「QMAII」を楽しんでもらいたいです。

あの声はだれの声？ 『QMAⅡ』声優リスト

『QMAⅡ』に登場している個性的なキャラクターたちに声を吹き込んでいる声優さんを紹介！ 一緒に掲載している代表作を見れば、どんな声か分かるかな？

キャラクター	声優	代表作
アメリア	たかはし智秋	『トゥルーラブストーリー3』蒼月たかね役など
クララ	田村ゆかり	『ときめきメモリアル2』伊集院メイ役など
レオン	檜山修之	『機動戦士ガンダム第08MS小隊』シロー・アマダ役など
マロン	水橋かおり	『アカネマニアックス』涼宮茜役など
ルキア	桑島法子	『機動戦艦ナデシコ』ミスマル・ユリカ役など
セリオス	子安武人	『頭文字D』高橋涼介役など
ガルーダ	若本規夫	『ドラゴンボールZ』セル役など
シャロン	浅野真澄	『ちっちゃな雪使いシュガー』サガ役など
カイル	関道利(関通利)	『ビューティフルジョー』サブ役など
フランシス	笹沼晃	『機動戦士ガンダムSEED』ディアッカ・エルスマン役など
アロエ	落合祐里香	『To Heart 2』柚原このみ役など
ラスク	奥真紀子	『花右京メイド隊　La Verite』警備部メイド役など
リディア	牧島有希	『センチメンタルグラフィティ』保坂美由紀役など
マラリヤ	永島由子	『スクライド』桐生水守役など
サンダース	矢田耕司	『聖闘士星矢』老師役など
ロマノフ	郷里大輔	『魁!!男塾』江田島平八役など
ユリ	広橋涼	『カレイドスター』苗木野そら役など
タイガ	小野坂昌也	『テニスの王子様』桃城武役など

※各声優の代表作は編集部の独断によるものです

今回から始まった不定期連載コーナー「まじあかグラフィティ」では、アカデミーで生活を送るキャラクターたちの素顔をご紹介♪ さらなる魅力の発見や、意外な一面を見ることができるかも!?

今回は、男子禁制の女子用お手洗いからの1ショットです。

いつもは毅然としたシャロンだけど、今日はちょっと風邪気味かな？ 食べすぎちゃって食あたりだったりして…… まあ人間時にはお腹が悪いときがありますよね。

ルキアはお手洗いを兼ねて身だしなみのチェック中ですね。女の子たるもの、常にスキの無い外見を維持したいところ。

次回予告

さてさて、次回の「まじあかグラフィティ」には、アカデミーきっての人気キャラが登場か!? お楽しみに。

このコーナーでは、皆さんの「こんな日常風景を見てみたい！」というリクエストも受け付けております。生徒たちのみならず、先生の学園生活も見てみたい方は、ぜひともリクエストを送ってくださいね！

Illustrator's Comment

皆さまはじめまして。今回は、『QMAⅡ』内の日常風景をテーマに描いてみました。日常といえば、そう！ トイレですね。大事です。（QMAキャラクターデザイン担当）

声優リスト補足：さまざまな役柄をこなせる声優という仕事は、声だけで演技をするため表現力がとても重要だ。しかし、ゲーム中では違和感なくキャラクターのイメージとマッチしているよね。
ミランダ先生の声優：声優リストには入っていない、ミランダ先生の声優は鈴原美由利さん。代表作には『まじかるカナン』の鈴原美由利役などがあるぞ。

新たな可能性を秘めた待望の追加カードが登場!

細かな調整が加えられたVer.1.10a稼働に合わせて、3月中旬から払い出しの始まった追加カード。その詳細なデータ解説などに加えて、新米冒険者へ向けた講座がスタート! 目的別にまとめたダンジョン探索のススメと併せて、効率よくゴールド&アイテムを集めていこう!!

D.NETがEZwebに対応!!

auから「D.NET」へアクセスする場合は……
◆EZweb対応機種でEZトップメニューからアクセスしてください。
EZweb → EZトップメニュー → カテゴリで探す → ゲーム → RPG・アドベンチャー → 「D.NET（クエストオブディー）」
◆カンタンアクセスナンバー：53982
◆EZweb対応機種で次のURLにアクセスしてください。
http://ez.questofd.net/
◆対応機種
au端末のWAP2.0ブラウザ搭載端末を対象にサービスしています。
◆情報料金：月額315円（税込）

Quest of D（Ver.1.10a）
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発売日：2005年3月1日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

持ち込みカード枚数の上限が増えないため、装備系カードは使いづらいのが本音。

新たなDフォースカードが追加されたとはいえ、デッキ35枚+持ち込み14種類の上限は八段になっても変化無し。このため、各種スキル+回復系アイテムカードがデッキの基本な点は同じで、装備系カードはレアであっても入れづらい。ここでは全39種類の追加カード&魔法ダメージリストと共に、注目カードを個別に解説。デッキへ投入する際の参考にしてもらいたい。

追加カードは全39種類!!

Ver.1.10a追加カードリスト

新たに追加されたDフォースカードの中で、注目すべきカードをピックアップして解説! フルコンプリートを目指すのも一興だ!!

text：伊勢猫

■魔法スキル&攻撃スクロールダメージデータ（Ver.1.10a版）

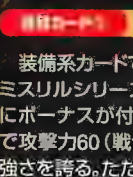
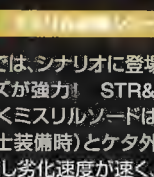
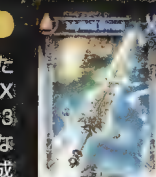
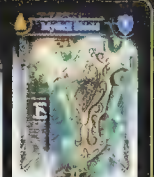
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
				積み無し	最大積み
炎属性	ファイアースキルズ	魔法使いスキル	3	60	—
	ファイアーボール	攻撃スクロール	—	60	—
		魔法スキル	3	75	105
	フレアバースト	攻撃スクロール	—	135	—
		魔法スキル	6	150	195
	ハードインフェルノ	攻撃スクロール	—	300	—
	ファイアースピリット	魔法スキル	6	60（×2）	105（×2）
	フレイムスピリット	魔法スキル	9	90（×3）	135（×3）
	エクスプロージョン	魔法スキル	5	70	110
氷属性	フロストスキルズ	魔法使いスキル	4	45	—
	アイスブラスト	攻撃スクロール	—	30	—
		魔法スキル	3	54	51
	フロストバイト	攻撃スクロール	—	60	—
		魔法スキル	6	108	154
	ブリザード	攻撃スクロール	—	135	—
		魔法スキル	9	174	237
	アイスウインド	魔法スキル	5	60	100
	アイスストーム	魔法スキル	8	130	170
	スノーストームインパクト	魔法スキル	5	60	105
雷属性	ライトニングスキルズ	魔法使いスキル	4	54	—
	サンダーボール	攻撃スクロール	—	45	—
		魔法スキル	3	66	96
	ライトニングボルト	攻撃スクロール	—	90	—
		魔法スキル	6	132	177
	サンダーストーム	攻撃スクロール	—	180	—
	ライトニングチェイン	魔法スキル	6	60（72）	105（126）
	ライトニングストーム	魔法スキル	5	72	117
闇属性	シャドウスキルズ	魔法使いスキル	5	10	—
	コンフューズ	魔法スキル	4	6	24
	スリープ	魔法スキル	4	6	24
	ポイズン	魔法スキル	6	12	28
光属性	サイレンス	魔法スキル	4	11	55
	フェース	僧侶スキル	4	42	—
	ホーリーアロー	魔法スキル	4	53	74
	オラクル	僧侶スキル	7	95	—
	ホーリーライトニング	魔法スキル	7	105	137
	ホーリーボルト	魔法スキル	10	168	213

各種レアカードを大量に追加!?

グレートヘルム

ヘルハウンド

カードリストを見れば一目りょう然だが、新たなDフォースカードとして9枚のレアカードが追加された。通信協力の上級ダンジョンでまれに入手可能な兜3種類やヘルハウンドなど、既存アイテム&モンスターのほかにも新規アイテムやスキルなどがいくつか存在している。これらを元手に、トレードで足りない回復系カードを入手するのも悪くない。

装備系カードでは、シナリオに登場したミスリルシリーズが強力! STR&DEXにボーナスが付くミスリルソードは、+3で攻撃力60（戦士装備時）とケタ外れな強さを誇る。ただし劣化速度が速く、合成値マイナスで全能力が消失するぞ!!

ミスリルソード

ミスリルシールド

注目カード② 属性強化が可能な装備

ミスリルシリーズ以外では、高い属性耐性が得られる新アイテムのキングブーツが優秀な具足。このほかにも、サンダーアミュレットやマジックリングなどの属性防具が存在。これらは1枚で効果を発揮する、実用度の高い装備カードといえる。

キングブーツ

サンダーアミュレット

ダメージデータの検証について：スキル&スクロールのダメージデータは、僧侶MIN100／魔法使いINT100を基準に、Dフォースカードで魔法耐性の表記が無いゴブリンを攻撃対象として検証（盗賊の砦）。攻撃時の距離は密着状態で正面ヒットさせ、ダメージが安定しない範囲系魔法は複数回の平均値を計算。ライトニングチェインのカッコ内は2ヒット目の数値となる。

戦士スキル　両手剣と両手斧の新たなスキルを追加!

専用の武器スキルが二つ追加された戦士では、両手剣の強攻撃スキル・グランドブレイカーが優秀。攻撃範囲こそ狭いが、ハードスラッシュと同じようにⒶ+Ⓖボタンを押し続ければダメージが大幅にアップする。両手斧スキルのアーマーブレイカーは最大5ヒットする連係攻撃で、出かかりにスーパーアーマー効果あり。

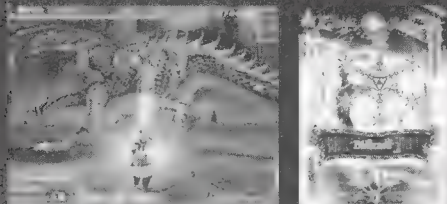
パラメータボーナスは最大積み時STR+2のみだが、ザコ敵なら1発で倒せてしまう攻撃力は魅力的。ただし、ほかの強攻撃スキルと同じように武器が劣化しやすくなるので、スペア武器を持って行くこと。

僧侶スキル　攻撃から回復まで多彩なスキルを追加!

5種類のスキルが追加された僧侶では、ホーリーボルトとヒールノヴァに注目。前者はレベル3クラスの攻撃魔法で、MINをブーストすれば魔法使いに迫るダメージをたたき出すことが可能。範囲HP回復のレベル2魔法となる後者は、通信協力プレイで常備しておきたい。補助魔法のサイレンスも地味ながら使い勝手はいい。

装備品でMINを上昇させれば、消費EN10に見合ったダメージを与えられるホーリーボルト。聖属性の耐性が低いデーモンなどに対してであれば、その威力は魔法使いをしのぐほどの高ダメージとなる。

魔法使いスキル　待望のLv.3魔法と補助系の魔法を追加!

これまでスクロールのみだったレベル3魔法のブリザードが、スキルカードとして追加。INT100時のダメージはハードインフェルノに劣るが、単発の魔法スキルとしては最大ダメージを誇る。スリープは僧侶のサイレンスと同じく、確率発動の状態異常を引き起こす。ルームガーダー戦などで有効な補助魔法となる。

最大積み時のダメージだけを見ればカードスクロールの約1.8倍だが……、実用性を考えると、通信協力プレイではあまり使う機会が無い。現時点では、シナリオの最終ボス・バロル戦用の魔法だ。

■モンスターカード リスト

								炎	氷	雷	聖	闇	
C	コブラ	魔獣	1	5	●●	●	●	-5	3	-4	0	0	毒攻撃　中
C	インプ	魔族	1	8	●	●	●	-2	-2	-2	-4	0	各種魔法攻撃
C	オーク	オーク族	1	22	●●	●●	●●●●	-2	0	-2	-1	0	—
UC	リザードマンランサー	リザードマン族	2	12	●●●	●●	●●●	-3	-3	-3	0	0	—
R	ヘルハウンド	魔獣	3	15	●●●	●●	●●●	5	-5	3	-1	0	火炎攻撃

■武器カード リスト

				戦	僧	魔				
UC	グレートアックス	両手斧	10以上	32	26	16	戦士以外 AGI-15	戦士以外 AGI-15	●	近
UC	ウィザードスタッフ	杖	制限なし	15	15	15	魔法使いのみ:INT+10	DEX-5/INT+10(魔+20)	●●	中
R	ミスリルソード	片手剣	10以上	45	36	23	STR+10/DEX+8 ※1	STR+10/DEX+18	●●●	中

※1:耐久値マイナスで全能力消失

■防具カード リスト

				戦	僧	魔			炎	氷	雷	聖	闇
UC	アイスシールド	盾	5以上	5			凍結防止効果	—	-10	+10	-10	0	0
R	ミスリルシールド	盾	5以上	15			VIT+3 ※	VIT+3	+5	+5	+5	+5	+5
R	グレートヘルム	兜	15以上	15	—	—	—	—	+5	+3	-8	0	0
				—	8	—			+3	+2	-12	0	0
				—	—	4			+1	+1	-14	0	0
C	ミトラ	兜	5以上	3/1/3			MIN+3	MIN+8	0	0	0	0	3
R	キングクラウン	兜	制限なし	12/2/12			AGI-3/MIN+5	AGI-11/MIN+13	+3	+3	+3	+3	+3
R	ティアラ	兜	制限なし	2/1/2			INT+3	INT+11	+3	+3	+3	+3	+3
R	キングブーツ	具足	5以上	8			AGI+3/MIN+3	AGI+3/MIN+11	+5	+8	+5	0	+8
UC	アイスアミュレット	装飾品	制限なし	1			—	—	0	+15	-10	0	0
UC	サンダーアミュレット	装飾品	制限なし	1			—	—	-10	0	+15	0	0
UC	マジックリング	装飾品	制限なし	1			INT+5	INT+15	+5	+5	+5	+5	+5

※1:耐久値マイナスで全能力消失

■道具カード リスト

UC	パン	食料	ENERGYを回復する:ENERGY+10%回復
UC	毒薬	薬	使った相手を毒状態にする
UC	眠り薬	薬	使った相手を眠り状態にする
UC	沈黙薬	薬	使った相手を沈黙状態にする
UC	混乱薬	薬	使った相手を混乱状態にする
C	解毒薬	薬	使った相手の毒状態を回復する
C	封印解除薬	薬	使った相手の魔法封じ状態を回復する
C	ダイヤモンドの原石	宝石	VIT+2(最大積み時+10)

■戦士スキル カードリスト

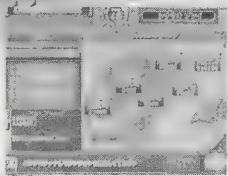
UC	グランドブレイカー	両手剣スキル	A+G	—	STR+2	装備している両手剣で強力な一撃が出せる　Ⓐ+Ⓖを押したままにすることで、威力が高まっていく
UC	アーマーブレイカーⅠ	両手斧スキル	AAA	—	DEX+11	装備している両手斧で強力な連係攻撃が出せる　ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50%　アーマーブレイカーⅠ・Ⅱ・Ⅲ
UC	アーマーブレイカーⅡ					
UC	アーマーブレイカーⅢ					

■僧侶スキル カードリスト

UC	神罰Ⅰ	棍棒スキル	AAA	—	STR+2/DEX+10	装備している棍棒で強力な連係攻撃が出せる　ただし、以下のカードがデッキにない場合ダメージ50%神罰Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
UC	神罰Ⅱ					
UC	神罰Ⅲ					
UC	ヒールノヴァ	魔法スキル	U	15	MIN+15	自分を中心に、回復の波動を放つ　波動に触れた味方を回復する　HP35回復(+5で42回復)
UC	ヒールインパクト	魔法スキル	U	15	MIN+15	ヒットした場所で回復の波動を放つ　波動に触れた味方を回復する　HP25回復(+5で30回復)
R	サイレンス	魔法スキル	U	5	—	ヒットした相手を魔法封じ状態にする魔法を放つ
R	ホーリーボルト	魔法スキル	U	10	—	光の魔法を放つ　ダメージ大

■魔法使いスキル カードリスト

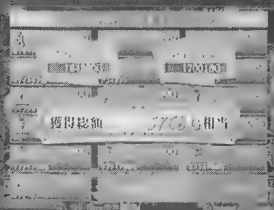
UC	スリープ	魔法スキル	U	4	—	ヒットした相手を眠り状態にする魔法を放つ
R	ブリザード	魔法スキル	U	9	—	冷機の魔法を放つ　ダメージ大

QOD事典 耐久値マイナスで全能力消失について:最強の攻撃力に加えて、パラメータブーストの効果を秘めたミスリルソード。その特殊能力にある「耐久値マイナス」とは、文字通りに武器が劣化した状態のことを指す。ここで重要なのが全能力消失は「マイナスになった時点で発動する」ということ。つまり+3状態で持ち込めば、4回劣化までプラス値に応じた能力を得られる。

目的を見付けて遊び倒そう!

主要ダンジョン探索指標

※記事中に掲載しているダンジョン概要や収入、討伐、レアなどの評価　数値は、編集部調べによるものです

新カードは追加されたものの、新ダンジョンは追加無し。既存のダンジョンの中から自分の目的に合ったダンジョンを見付け、ひたすらトレジャーハント!　ここでは、効率の良いダンジョンをまとめて紹介するぞ。

Text:真瑠世

『QOD』の世界には数多くのダンジョンが存在するが、SHOPで売られていないレアアイテムを入手しやすいダンジョンは、比較的後半面に集中している。多くの人は、やはりレアアイテムを求めて日夜探索にいそしんでいると思われるが、具体的なダンジョンのデータを知らない人も結構居るのでは?

ここでは、価値の高いレアが出るダンジョンを中心に、入手可能な主要レアアイテム、ワンプレイの平均時間(素早く攻略したときのもの)、おおよその獲得GOLD、そしてダンジョン内の敵の数を分かりやすくまとめてみた。

全国通信ダンジョンの一人プレイ(ギルド協力一人プレイなど)にも注目。ここではモンスターの全討伐を基本にしたが、モンスターを無視して素早くプレイすれば、どのダンジョンでも一応大ボスへたどり着くことは可能。大ボス限定のレアアイテムもあるので、チャレンジすのも面白い。

自分なりの目的に合ったダンジョンを見付けて、今日も探索の旅に出よう。

入手したスクロールなどを店で売ったりして、GOLDを稼ぐのも楽しみの一つ。

光の矢

～ダンジョン概要～

プレイ時間 : 約9分
平均GOLD : 約4500G
討伐数 : 全47体
レア :
グレートボウ

収入	★★★★☆
討伐	★★★★☆
レア	★☆☆☆☆

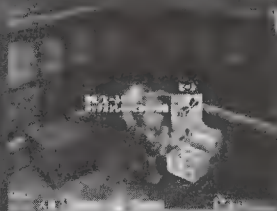
敵の数が多く短時間で終わるため、討伐数とGOLDの両方を稼ぎたい人にオススメ。獲得GOLDは道中のスクロールやドロップアイテムに左右されやすいが、難度が低いので気軽に遊べる。レアアイテムのグレートボウは能力値こそ微妙なものの、ここでしか手に入らないためマニアに人気が高い。なお、月の弓を持ち帰れば500Gで売れる。

月の弓は貴重な資金源になる。毎回持ち帰り、ゲーム内ショップで売ってしまおう。

黒騎士の挑戦

～ダンジョン概要～

プレイ時間 : 約10分
平均GOLD : 約4300G
討伐数 : 全42体
レア :
ファルシオン、アイスシールド、ウォーハンマー、フードローブ、グレートアックス

収入	★★★★☆
討伐	★★★★☆
レア	★★☆☆☆

ボス戦の楽しさや道中の獲得GOLD、敵の数など、すべてがバランス良くまとまっている黒騎士の挑戦。獲得GOLDは道中のスクロールの数で変動するが、レアアイテムもなかなか使えるものばかりなので、楽しめること間違い無し。なお、黒騎士戦は戦士でスチールボディとコンセントレーションを併用するとあっという間に倒せる。

このステージは豊富なeスクロールが魅力。すべて売ればかなりの稼ぎになる。

古の城

～ダンジョン概要～

プレイ時間 : 約8分
平均GOLD : 約2400G
討伐数 : 全28体(最短ルート)
レア :
アイススピア、クリスタルワンド、バトルアックス、ヴァイキングヘルム、クロスブーツ

収入	★★☆☆☆
討伐	★☆☆☆☆
レア	★★★★☆

このダンジョンに限り、全討伐をせずに最短ルートを通る場合を基準にしてみた。というのも、僧侶を使用した場合のレアアイテムの期待値が非常に高く、大抵のプレイヤーが最短ルートでプレイしているからだ。討伐数や獲得GOLDはかなり低いので、僧侶使用時にアイススピアとクロスブーツを狙うためのダンジョンといえよう。

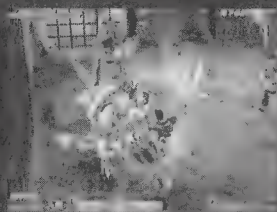
魔法使い以外でもハードインフェルノはブルードラゴンに有効な攻撃手段になる。

三つの試練

～ダンジョン概要～

プレイ時間 : 約10分
平均GOLD : 約2700G
討伐数 : 全44体
レア :
カズラ、クロスブーツ、スケイルヘルム、スケイルメイル、シャドウローブ

収入	★★☆☆☆
討伐	★★☆☆☆
レア	★★★☆☆

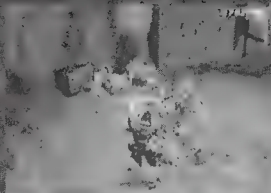
このダンジョンの魅力は、三職業の鎧系レアアイテム。どれも人気が高く、オークションで高い値が付いている。ただし、宝箱からのアイテムが全く出ないため、クリアアイテムにレア系が出ないとかなり寂しいのが難点。道中は最短ルートを通れば5分ほどでクリア可能なので、レアアイテムのみに期待して回数をこなすのもいいだろう。

敵との戦闘で得たGOLDのみが稼ぎになる。クリア報酬でレアが出ることを祈ろう。

QOD

ドロップアイテム補足: 古の城や虚空の神殿ではアイスシールドやウオーハンマーなども手に入る。また、古の城ではマナブーツ、パリセイドシールド、フードローブなども入手可能。蒼き竜の巣では左または中央のボスでフレイムスピアやクレイモアといった上級レアが確認されている。これ以外にもレアアイテムはあるので、頑張って探してみよう。

知って得する!? 豆知識

劣化あれこれ

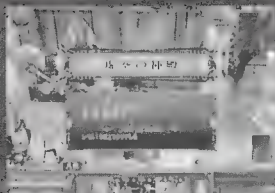
両手に持つ武器でガードをした場合や、戦士の全部位攻撃など、普通の攻撃以外でも武器は劣化してしまう。また、敵が出現した瞬間に攻撃をすると無敵状態でダメージを与えられないが、このときも劣化するので、やられ判定が出てから攻撃すること。

両手に持つ武器でガードをすると、劣化してしまう。意外な落とし穴があったわけだ。

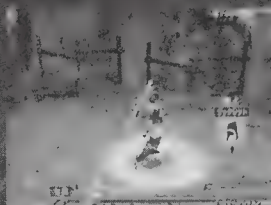
各種キャンセル

攻撃ヒット時のⒸ+Ⓥでの武器キャンセルは有名。さらに、攻撃判定が出る前にキャラクターが装備している兜、鎧など「着脱で光るアイテムを捨てる」と、攻撃モーションをキャンセルできる。Ⓐ+Ⓖの強攻撃スキルを使っているときに有効…かも?

装備している武器を床に置くと、攻撃前ならモーションをキャンセル可能。

暗闇と[illegible]

ゲーム開始時の画面が暗いときからプレイヤーが動けるようになるまでは、チャットや装備切り替えなど、画面のタッチでできるものに限って操作が可能。動き出す前にチャット・スキルをセット→武器切り替え→スキルをセットといった準備ができるぞ。

画面右のチャットと画面右下の武器切り替えを使って、動ける前から準備しよう。

ノーダメージで

転がる鉄球や横から噴出するガスは、ノーダメージで抜けられる。鉄球は通路の端で回避動作をして、その終了直前に鉄球へ重なると抜けられる。体格や性別でタイミングが変わるものの、すべてのキャラで回避可能。ガスも[illegible]を回避動作で抜けよう。

召喚モンスターの召喚or解除時は無敵。うまく使えば強力な攻撃も無効化できる

モイ・トゥラの攻防

～ダンジョン概要～

項目	内容
プレイ時間	約19分
平均GOLD	約4900G
討伐数	全56体
レア	ファルシオン、アイスシールド、ウォーハンマー、フードローブ

評価	星
収入	★★★★☆
討伐	★★★★☆
レア	★★☆☆☆

炎系の敵が多く出現し、道中の難度が高いこのダンジョンは、プレイ時間の長さが魅力。決して簡単ではないため、連続プレイでも緊張感が必要で飽きがこない人も多いはず。ただし、道中のGOLDは常に半分で計算されるため、思ったほど獲得GOLDは高くならないのが残念。スライミックを素手で攻撃してGOLDを稼ごう。

敵もそうだが、トラップがいやらしい。時間をかけてゆっくり攻略するのに最適だ。

名も無き遺跡

～ダンジョン概要～

項目	内容
プレイ時間	約8分
平均GOLD	約1800G
討伐数	全59体
レア	フランキスカ、ウイングシールド、スケイルブーツ

評価	星
収入	★☆☆☆☆
討伐	★★★★★
レア	★★★☆☆

このダンジョンは敵の数が多く、ルートを覚えれば短時間で終わるため、討伐数を稼ぐのに最適。しっかりパターン化すれば、カード読み込みからカード取り出しまで7分以内で終わる。一部の猛者は朝から晩までこのダンジョンをプレイして、1日の討伐数が4000体を超えることも。クリアアイテムがマニア好みなのもオイシイ。

アンデッドが多いので僧侶の聖魔法が良く効く。パターンを作って討伐数を稼ごう。

蒼き竜の巣

～ダンジョン概要～

項目	内容
プレイ時間	約18分
平均GOLD	約2600G
討伐数	約60体
レア	ウイングシールド

評価	星
収入	★★☆☆☆
討伐	★★★☆☆
レア	★☆☆☆☆

このダンジョンは往復させられる部分が多いものの、道中の回復アイテムが豊富なので、長時間プレイ向き。マップによっては大ボスを目指すことも可能だが、左の部屋の方が総合的に見てレアアイテムの効率がいいため、ある程度急ぎながら左の部屋を目指すプレイをすると面白い。全討伐時は、右の部屋でウイングシールドに期待しよう。

右の部屋でもレアアイテムが期待できる。速攻プレイでもまったりプレイでもオイシイ。

虚空の神殿

～ダンジョン概要～

項目	内容
プレイ時間	約14分
平均GOLD	約5000G
討伐数	約40～70体
レア	マジックリング、ティアラ、グレートヘルム、キングクラウン、ファルシオン

評価	星
収入	★★★★★
討伐	★★★☆☆
レア	★★★★★

上級レアアイテムが期待できるため、かなりオススメのダンジョン。モンスターを無視すれば大ボスを、ほぼ全討伐しても左の部屋を目指せる。討伐数はマップによって大きく変動するが、スクロールが多いので獲得GOLDは多め。また、レアアイテムのマジックリングは人気が高いため、魔法使いはこのダンジョンで右の部屋を目指すといい。

全討伐でも左の部屋を狙いやすい。もちろんクリア報酬の期待値も高くオススメ。

プレイ時間あれこれ:今回掲載したプレイ時間は、ICカード挿入からカード排出までの総時間を表わしている。カードの読み込みや書き込みなどで約2分はかかるため、実際のプレイ時間は2分程度差し引いたものになる。また、単純に討伐数を稼ぐ場合、ドワーフの洞窟など短時間で終わるダンジョンがいいように思えるが、実際はそのほかの時間のおかげで効率が悪い。

既に始めた人も、これからの人も

『QOD』冒険ガイド

「興味はあるけれど、難しそう」「何度かプレイしてみたが、分からないことが多い」そんなことを感じている人は、このページで一挙解決！　お店に置いてある説明書では足りない基本事項を、ここでフォローしていこう。

Text:ちゃっきー

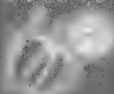
タッチパネル操作編

使い方を覚えて快適な冒険を

操作系のカギを握るのは、やはりタッチパネル。まずは、左に挙げた二つの操作法を覚えるところから始めよう。

ダブルタッチは、持っているeアイテムやDフォースカードの使用によく使う操作。魔法や回復アイテムの使用はもちろん、装備品の脱着もこの操作でできる。これはタッチ→USEボタンでも代用できるが、混乱時にUSEボタンが使えなくなることがあるので注意。このケースでもダブルタッチならOKなので、これで覚えるのがオススメだ。

ドラッグ&ドロップは、アイテムを拾うときや移動させるときに使う。タッチした指を離さず移動先まで持っていく→離すという動作をスムーズに行なえるようになろう。

真っ先に覚えたいタッチパネル操作

ダブルタッチ

同じ場所を2連続で素早くタッチ。

ドラッグ&ドロップ

タッチしたまま画面をすべらせ、移動させたい場所まで持っていって指を離す。

eアイテムの合成方法

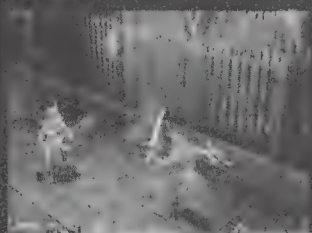
装備品の強化などに役立つeアイテムの合成。やり方を覚え、キャラ育成に役立てよう。

まずは合成したいeアイテムをドラッグし、対象アイテムに重ねて少し待つ。するとアイテムの上に「合成」の文字が表示されるので、そこでドロップだ。ちなみに、このeアイテム合成はダンジョン内でも可能。冒険中のアイテム欄整理の際に活用したい。

拾った巻物や解毒薬を合成して整理し、より多くのeアイテムを持ち帰ろう。

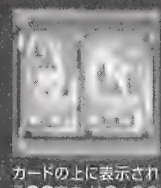
合成したいeアイテム同士を重ね合わせ、「合成」の文字が表示されたらドロップ。

ロックオンの解除方法

特定のターゲットをロックオンしていると、攻撃が常にそちらの方向に出てしまう。ロックオンを使った後は、必ず自キャラをタッチして解除しよう。GOLDを拾おうとして間違ってロックオンしてしまうのはよくあるので注意。

攻撃が変な方向に出るのは、ロックオンの誤発が原因。すかさず自キャラをタッチしよう。

武器スキルの「ON」「OFF」

武器による攻撃を強化する武器スキルカード。これを使うためには、スキルを「ON」の状態にする必要がある。例えば片手剣のスキルなら、片手剣を装備した状態でスキルカードに1回タッチすればOK。もう一度タッチすると、OFFに戻ってしまうので注意しよう。もう一方の武器のスキルをONにしたいときは、武器を切り替えてカードにタッチすること。

ゲームが始まったらカードのタグをタッチし、武器スキルをセットしよう。

カードの上に表示されるⒶⒶまたはⒶ+Ⓖの文字は、スキルがONの状態になっている印だ。

戦闘編

ダッシュ攻撃＆武器切り替え

モンスターを攻撃するときに、最も基本になるのはダッシュ攻撃。敵の攻撃に注意しつつ接近し、これでダウンを奪っていくのだ。慣れてきたら、このダッシュ攻撃を武器切り替え(Ⓖ+Ⓥ)でキャンセルすることに挑戦してみよう。その後はすぐに走って次のダッシュ攻撃に備える。素早く行なえるようになれば、複数の敵とも互角に渡り合えるぞ。

そして、囲まれそうになったときは回避動作(Ⓐ+Ⓥ)を使っていく。最初のうちは、ダッシュ攻撃→武器切り替え→回避動作までワンセットにして手になじませてもいい。

基本戦法に慣れてきたら、ⒶⒶⒶなどのコンビネーション系スキルを交ぜてダメージアップを図る。敵が起き上がるところにこの攻撃を狙うのは、常とう手段の一つだ。

敵の攻撃をかわしつつ接近し、ダッシュ攻撃を当てていく。魔法を使う敵など危険な相手を優先的に攻撃したい。

そしてヒットした瞬間にⒼ+Ⓥでスキをキャンセル。再び走って次の攻撃に備える。ここで回避動作を使ってもいい。

敵一体がダウンしている間に、もう一体を攻撃。同じ武器をもう一度使いたいなら、武器切り替えを2回にしよう。

ボス戦ワンポイント

一部のボスは、一定ダメージを受けると赤いオーラをまとった暴走状態になる。このときは、こちらが攻撃を当ててもよろけないため(ダウンもしない)、ヘタに攻撃すると痛い目を見る。時間がたてば通常の状態に戻るので、回避に専念して様子を見よう。対抗するのは、自キャラが強くなった後でいい。

赤いオーラには要注意。通常の状態に戻るまで、逃げ回って時間を稼ぐのが無難。

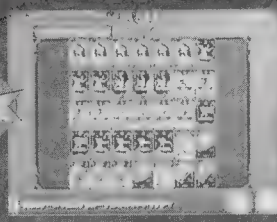
コインの拾い方:敵を倒したときに散らばるコインは、指で画面をなぞるようにして拾うといい。複数の指を使ったり、手のひら全体を使ったりするのは逆効果になるので注意しよう。

復活後の行動:コンティニュー後は一定時間無敵。この時間を最大活用し、敵に大ダメージを与えよう。ENERGYも消費しないので、魔法や全方位攻撃(●+●+●)を連発するのも手だ。

Dフォースカード編

キャラ強化に役立つDフォースカード（以下Dカード）は最大35枚まで持ち込み可能。ただしそれ以外にもさまざまなルールがあり、その中でいかに効率のいいデッキを作るかが重要になってくる。

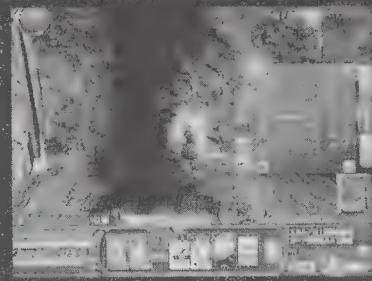
まずは、合成後の持ち込み枚数制限。これは初期の時点で7枚（7種）となっており、その後段位が上がるにつれて増えていく。ただし、ゲーム中のウインドウに表示できるのは最大7枚のまま。装備品や武器スキルなど、普段使うものはデッキの前半（挿入時に左側になるように配置）に組み込み、ウインドウに表示されるようにしておこう。

後半は回復アイテムが中心。合成後にその一部が1列目に来るように工夫しよう。

代表的な戦士デッキの例。前半は武器スキルやステータスアップ系のDカードを配置。

一方、回復アイテムなどは後半に持ってくるのが基本。しかし、すべてが山に隠れてしまうとその場面で使えなくなる。常に1～2枚はウインドウに表示させておくのが基本だ。アイテムを使ったら、「NEXT CARD」をタッチして次のカードを表示させるのも忘れずに。

「パーマネント効果」とは？

各種原石や、スピードアップに代表される一部のスキルカード（合成時）は、持っているだけで自キャラのステータスがアップする。これが「パーマネント効果」だ。ただし、この効果が発揮されるのはウインドウに表示されているときだけ。山に隠れてしまうようなら、デッキの順番を入れ替えてみよう。

合成時にDEX上昇の効果がある武器スキルカードは多い。デッキ強化のポイントだ。

山にあるDカードを取り出すには

表示されているDカードから不要なものを1枚選び、一番右にあるデッキの山にドラッグ&ドロップ（山に戻す）。その後「NEXT CARD」をタッチすれば、山の一番上にあるDカードを取り出すことができる。ゲーム開始前のアイテム整理画面でも同じことができるので、デッキの並び順を変えたいときなどに活用してみよう。

段位が上がると、持ち込み枚数（合成後）が増える。五段になれば最大の14枚に。

長くプレイされたことにより、旧Dカードはもはや飽和状態。これからプレイする人や、まだあまりプレイしていない人にとっては、これ以上ないチャンスだ。主要Dカードの価値を表した左の図を参考に、トレードでデッキ強化を図ろう。スピードアップや実用魔法スキル程度までなら、かなり手に入れやすいぞ。

DEX上昇系スキル、ヒールなど価値の低い回復アイテムは特に狙い目。いずれもあると無いとでは大きな差が出るDカードでありながら、タダ同然で手に入れられる。eアイテムが充実するまでの間なら、装備品のDカードも十分に役立ってくれるだろう。そのほか、2番目に強いとされる召還モンスター、ミノタウロス辺りもオススメだ。

価値の高いDカードを手に入れるには？

ハイポーションに代表される高級Dカードは、さすがに現在も価値が高い。しかし、新たに加わったDカードなら、トレードのチャンスは十分にある。左に挙げた3種は、その中でも特に価値が上がりそうなもの。自分で使ってもいいが、ハイポーションなどの高級回復アイテムが複数手に入るようであれば、交換してもOKだ。職業違いで使えないようなら、積極的にトレードしよう。

また、eアイテムとのトレードもオススメ。左に挙げたものは早い段階で手に入る可能性があり、なおかつ価値が高め。ファルシオンやサンダー（フレイム）スピアなら、最高級品も狙えるぞ。

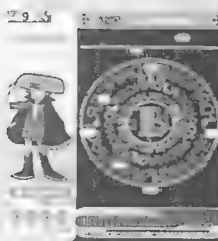
NET対戦続報! 気になるオジャマを大特集!!

みんなもう「NET対戦」には慣れたかな? 前半はその「NET対戦」の大きな特徴、「オジャマカスタマイズ」に焦点を当ててみたぞ。よく見るオジャマの出現条件と対策をチェックだ!! 後半は忘れてはならない通常攻略! 得意な曲を増やして曲選択の幅を広げよう!!

TEXT 赤男

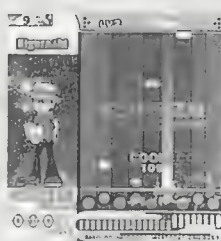
ポップンミュージック12 いろは
■メーカー コナミ
■ジャンル 音楽シミュレーション
■操作方法 5ボタン/9ボタン
■発売日 稼働中(2004年12月中旬)
■使用基板 ―

オジャマカスタマイズ!!

「NET対戦」で勝つためには、選曲も重要だがオジャマカスタマイズも大きな要素。相手の点数やボーナスをなくすこともできるので、1万点以上の差がつくこともある。セッティング次第では実力の差をオジャマで埋めることも可能なのだ。しかし、最初の時点ではほとんどのオジャマが空欄になっている。左によく見るオジャマをピックアップしたので、その効果と出現条件を確認してみよう!

LV 3 コスト 9

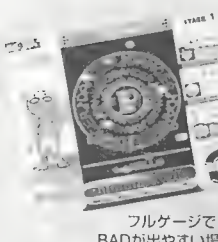
画面がひっくり返って、ポップ君が下から上へ流れ出す。反転するときと戻るときの2回画面が見えなくなるため、コンボ切りにはうってつけの攻撃系オジャマ。

出現条件 「総合1位が15回以上」かつ「クラスが刑事以上」

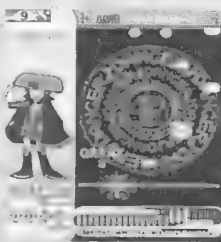
反転する瞬間に慣れていなければ、かなり厳しいオジャマだ。また、ひっくり返った後も目線が上にいってしまいがち。混乱して違うボタンを押してしまいやすいので要注意。対策ができているかどうかで、大きく差がついてしまうぞ。

LV 2 コスト 5

相手が打ってきたオジャマを、自分もくらいつつ相手にも返すことができる。場合によっては相手だけ自滅してくれることもある防御系オジャマだ。

出現条件 「最近5試合に総合3位が無い」かつ「クラスが刑事以上」

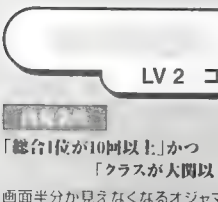
「道連れ」は、相手が強いオジャマを持っているときにけん制の役割を果たしてくれる。だが相手自身が得意なオジャマを打ってくると、せっかく返せても対処されやすい。そのときは自分だけゲージが下がってしまうこともあるぞ。

LV 2 コスト 6

出現条件
「オジャマに「HELL」をセットして総合1位になる」かつ「クラスがキャプテン以上」

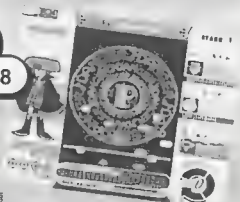
フルゲージでもBAD二つで空になってしまうオジャマだ。BADが出やすい場所や曲の最後で打って、クリアボーナスを削るのも手だ。

LV 3 コスト 9

ポップ君一つひとつの降ってくるスピードが変わってしまうオジャマ。かけているオプションのスピードによって、最低速と最高速の振れ幅が増減する。

出現条件 「総合1位が5回以上」かつ「クラスがキャプテン以上」

オプションスピードによって難度が変わることに注意。ノーマルスピードではあまり差がでないが、最も影響を受けやすい「HI-SPEED×3」では「SUDDEN」とほぼ同等の威力になるほどだ。相手が持っていたらオプション変更は慎重に!

LV 2 コスト 8

出現条件
「総合1位が10回以上」かつ「クラスが大関以上」

画面半分が見えなくなるオジャマ。破壊力がある反面、最初からスピードを速くしてプレイすると無効化されてしまうギャンブル性の高いオジャマだ。

LV 3 コスト 7

出現条件
「SNAKE」「SPIRAL」「CIRCLE」「カエルポップ君」のうち三つをセット総合1位になる」かつ「クラスがキャプテン以上」

ポップ君が、3種類の「爆走」と「カエルポップ君」の動きを周期的に繰り返しながら落ちてくるオジャマ。GOODが出やすくなるので点数勝負になったら使ってみよう。

新たに判明したオジャマを追加公開!

先月号でご紹介できなかったオジャマを公開だ! 残る二つは何かな?

LV1

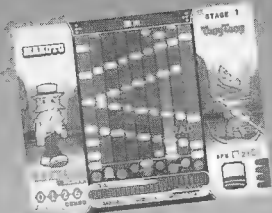
名前	コスト
タンス	4
地震	5

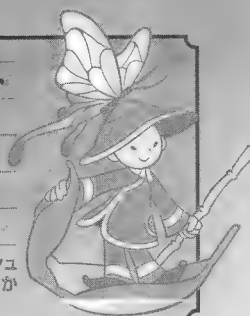
LV2

名前	コスト
もっとHELL	6
強制LOW-SPEED	7
SUDDEN	8

LV3

名前	コスト
横分身	8
????	?
EXCITE	14
HIDDEN+SUDDEN	16
EXCITE+爆走	18
????	?

強力なLV2やLV3のオジャマにばかり目を向けてしまいがちだが、LV1のオジャマもうまく使えば大きな武器となる。例えば、難しい場所やBADが出そうな場所で「HELL」を打てば大きくゲージを減らすことができるし、曲の最後で打てばクリアボーナスを奪える。ほかにもGOODを量産してくれるオジャマがたくさんあるので、ここぞという点数勝負の場面で打って1位を狙おう!

ジャンル	アジアンコンチェルト
タイトル	鳳凰
アーティスト	菜槫
レベル	37（EX）
BPM	74

BPM74と、いろは で最も遅い曲。中盤からのラッシュと最後の階段を耐え切ることが、クリアできるかどうかの分かれ目だ。4倍速以上でのプレイがオススメ。

ポイントA 22～25小節目

始まりのタイミングを外すな!

右手で3個階段を押しながら左手で4分のリズムをたたく場所。ここからのラッシュは最後まで続くことを頭に入れておこう。左のタイミングは常に1→2→2→3→3→2→2→1となっているので、何度も練習して体に覚え込ませよう。28小節目までほぼ同じ形で落ちてくるぞ。

右は1小節ごとに3個階段の形が変わっている。ここは左の一番最初のポップ君に合わせながら押すと間隔が崩れにくい。

一つのタイミングのズレが命取りになり得る。集中して押そう。

ポイントB 26～29小節目

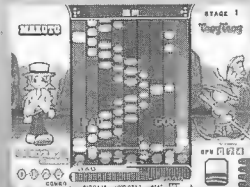
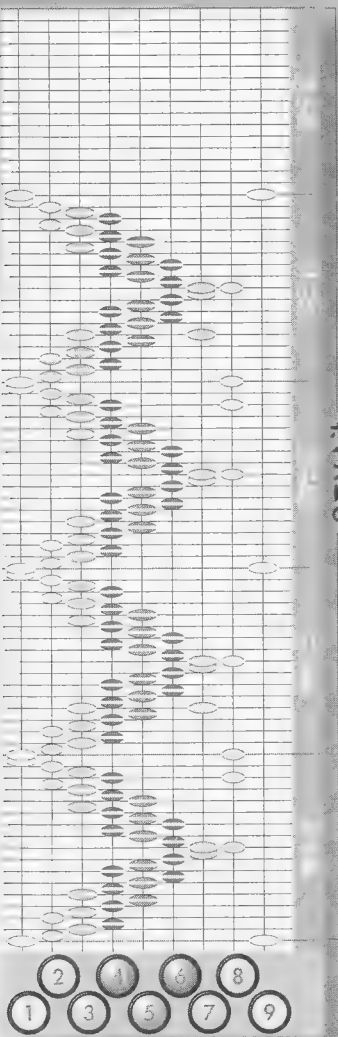
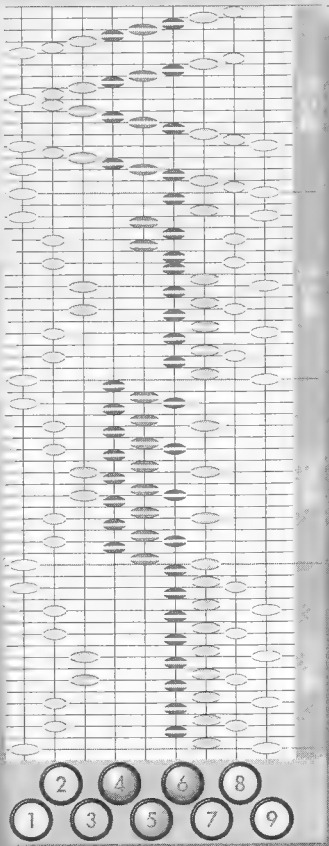
変則階段を見切れ!

26～28小節目まではポイントAと同じ方法でたたけるのだが、ポップ君の散らばり方に注目。横に大きく手を動かす必要があるので、一度押し間違えるとすべてのタイミングがずれることもある。特に27小節目の右手で処理する3個階段には注意したい。ここは、左の譜面の形は一緒だということを頭に置きながらさばくとタイミングがずれにくくなる。

29小節目は中盤から譜面が完全に違うので、そのまま同じ形で押しているとあっという間にゲージが無くなるぞ。左の3をたたき終わったら譜面の変わり目。右側は同じタイミングなのでそのまま捌き、2の8分での2連打+1を意識して処理しよう。その後の6から始まる階段は、右側のリズムは一定であるため、すべて左手で押せるようにしたい。

ポイントC 30～34小節目

階段は両手で交互に押そう!

ラストのラッシュは2小節ずつ同じ譜面が降ってくる。ここは階段だとは思わず、2個ずつ処理していこう。まずは36小節目。左手で1→2をたたいた後は、右手で3→4を押している間に左手を次の2→3に添える形にして、どんどんたたいていこう。途中にある8や9は無理するとタイミングがずれるので慣れない場合は押さくてもいい。ただしその場合、途中にある2連打には注意。連打を1個のみ、しない方を3個という形でさばこう。

まさに滝といえる譜面、どうしてもできないならオプションランタムもいい。

開催中!

「ポップン秘伝忍法帖」

開催期間 3月2日～4月13日

アジアンコンチェルトなどの低速曲はノーマルスピードではポップ君が詰まって譜面が見えづらい。スピードを上げることで間隔を広げよう。その際、オプションスピードに合わせて「SUDDEN」を付ければ擬似的に「HI-SPEED×4」以上の速さを得ることができるぞ。ただし画面の上半分が見えなくなってしまうので、慣れない場合は若干点数が落ちてしまうかもしれない。

THE GRAND MASTER 3

TETRiS®

TERROR-INSTINCT

[illegible]ザ・グランドマスター3
[illegible]ンクト
[illegible]
[illegible]バー＋4ボタン
[illegible]2月28日（稼動中）
[illegible]TO Type X

ワールドルールの可能性を存分に引き出せ！

今回は本作から追加された新操作方法「ワールドルール」を徹底解析。ワールドルールのメリット・デメリット、独特の回転法則、回転入れの方法などを覚えて、キミもトライしてみよう!!

Text：MR¥MT　情報提供：コーリャン

ワールドルールとは？

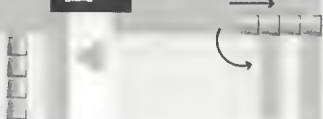
本作で新しく導入された操作方法であるワールドルール（以下WR）。従来のTGMシ[illegible]ックルール（以下CR）と比べると、変幻自在にブロック[illegible]扱いが難しいため敬遠しているプレイヤーも多いだろう。[illegible]ている範囲でWRの回転法則[illegible]ならではメリットもあるので、[illegible]

棒とZ字の回転が特殊

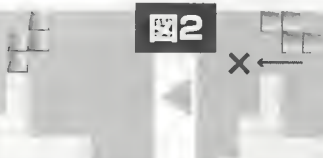
WR[illegible]た場合。このとき、右回転させ[illegible]レバーを右に入れっぱなしにしてても、左回転させてしま[illegible]入ってしまう。これは棒の回[illegible]ら左回転で左寄りに、右回転で右寄りに立つためである。WRでは棒を右の穴に入れるときは右回転、左の穴に入れるときは左回転をするように[illegible]

ちなみにZ字（赤・緑）も同[illegible]に、右回転で右にずれるよう[illegible]立った状態でZ字を左側に運[illegible]

また、WRではT字とL字[illegible]め、CRでは出現時に厄介なL字をIRSで出す必要は無い。しかし、Z字の出現をIRSで使い分けるのはとても重要。早く慣れて使い分け[illegible]

図1

右から3列目に入ってしまう 右端に入れるときは右回転させる必要がある

右端の穴に入れたいが、この地形のときに左回転させてしまうと

図2

IRSで左回転させて出現させれば、左から4列目に立つ。重要なテクニックだ

普段のZ字の出現位置はここ　20Gでは左へ運ぼうとしても引っ掛かる

見た目は入りそうだが？

[illegible]CRと同じ回転のさせ方をし[illegible]通用しないことが多い。その中でも、特に引っ掛かりやす[illegible]いる二つだ（図3＆4）。

図4

見た目は大丈夫そうでも、全く動いてくれないのだ

T字もL字と同じように、この形でないと回転入れができないようになっている

図3

尖った方を上にしてしまうと、ブロックが全く動かない

WRにおいてL字を回転入れするときは、尖った方を下にしないとタメ。

WRはCRよりいい？

WRもCRも一長一短なので、今のところどちらの方が優秀とはいい切れない。た[illegible]入れは、SAKURAモードでCRよりも活躍するかもし[illegible]

なお、次ページではWRに[illegible]介している。WRでプレイする人は、参考にしてほしい。

CRの新しい回転入れ

CRは今までのシリーズの回転法則を踏襲しているが、従来のものとは回転法則が変わったため、新しい回転入れも増えた。その中で、現在分かっているものを二つ紹介しよう。どちらも使い勝手がいいぞ。

深さ1マス、横1～2マスの穴でT字を回転させると、穴から出て、上に上がるようになった

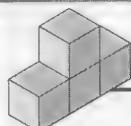
横が3マス以上だと下に落ちてしまう。高さ1マスをいつも越えられるわけではない。

棒が入る!! 縦穴はどの位置でも大丈夫だ

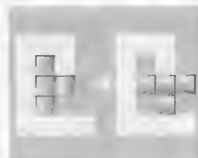
深さ2マスの場所に横4マスの穴があれば

ワールドルールにおけるブロック別の"回転入れ"方法

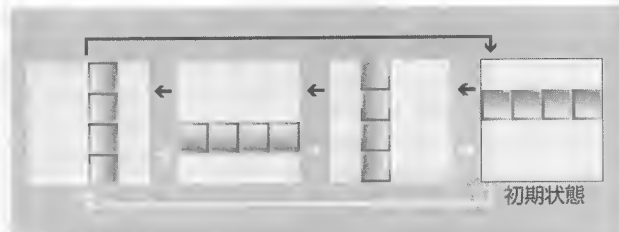
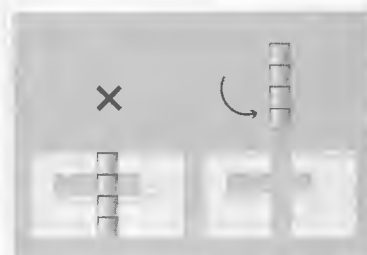
T字

右側の図は落下後に左回転、左側の図は右回転→右回転できれいに収まる。

WRのT字は、CRでは入らない地形にも対応できて万能。ただし、左下の図のように、一見入りそうでも入れることができない地形もあるので注意。

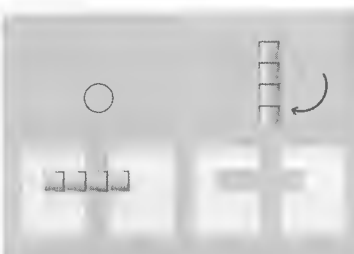
上の地形の場合、CRでは右回転で右下に入るが、WRではダメ。

WRでのみ可能な入れ方。左側の図のように置いて左回転で入る。

こちらもWRでのみ可能。入れた後、左回転で左穴に入る。

棒

WRの棒はZ字と同じように、「初期状態」と「初期状態から2回転させた状態」が、見た目は同じでもそこからの回転に違いがある。ちなみに、回転法則は次の図のようになっている。

右端の図が初期状態。黒矢印が左回転、白矢印が右回転を表している。

上図のような横穴に入れるときは、初期状態→左回転で縦穴に入れても、落下後に全く動かすことができない。

棒は下図に当てはまらないと回転しないので注意。例えば左図のとき、CRでは縦穴に落としてから回転で横穴に収まる。しかし、WRの場合は初期状態から左回転で縦にして穴に入れてしまうと、どちらの回転でも全く動かすことができないのだ。右回転で縦にして入れればしっかり回転するので覚えておこう。

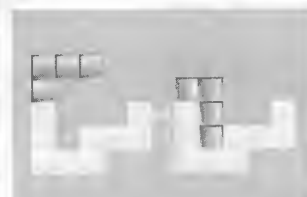
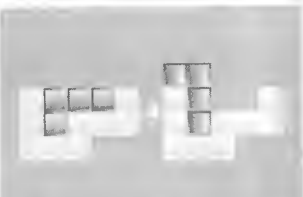
こんな形もWRでは一応可能。左回転→右回転、もしくは右回転→右回転で入る。

右回転で縦にしていればしっかり回転させることができる。いろいろなパターンを暗記していくしかない。

L字

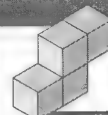
右端まで入れてから回転しないと回らない。CRでも可。

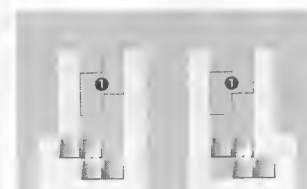
WRにおけるL字の回転入れは、CRでも通用するものが多い。WRでのみ可能で使い勝手がいい回転入れもあるが、CRの「伏せ」と呼ばれる置き方が通用しないのが痛い。

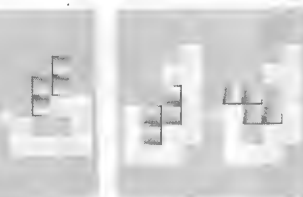
WRでのみ可。上図のように置かないと回転しない。

挿し込んでから左回転でスッポリ。CRでも可能。

図はWR。「伏せ」をやろうとしても絶対できない。

図はCR。NEXTミノの横タメやIRSが楽な「伏せ」。

Z字

右側の図が右→右、左側の図が左→右と回転させた場合。見た目は同じだが、回転後の状態が全く違う。

WRのZ字と棒はかなり特殊な回転法則となっている。まず左上の図を見てほしい。Z字と棒は「初期状態」と「初期状態から2回転させた状態」、または「初期状態から左に1回転させた状態」と「初期状態から右に1回転させた状態」が、見た目は全く同じなのだが、その後同じ方向に回転しても全く違う動きをしてしまう。WRでZ字や棒を回転させるときはどのように動かしたのか常に把握しておく必要があるぞ。

Z字の回転入れは、その特殊な回転法則から種類も豊富。中でもここで挙げているものは使う機会が多いので、ぜひ覚えておこう。

両方とも左回転→左回転で入る。CRでも可能。

WRでのみ可能。初期状態から右回転→右回転で入る。

WRでのみ可能。初期状態から左回転→左回転で入る。

WRでのみ可能。初期状態の形からでないと、このようには入らない。

TETRIS事典

本文中の略記について：WRでの水色、CRでの赤色は「棒」、WRでの赤&緑色、CRでの緑&紫色は「Z字」、WRとCR共通で橙&青色は「L字」、WRでの紫色、CRでの水色は「T字」と表記。
回転入れ：ミノを落下させるだけでは埋めることができない横穴に、回転させて滑り込ませる方法。回転入れができる形をたくさん覚えていれば、さまざまな地形に対応できるので重要。

『ハリプロ』オススメ選手のパラメータを独占公開!!

ハリキリオンライン プロ野球

プロ野球シーズンの到来に合わせ、「ハリオンラインプロ野球(以下、ハリプロ)」が絶賛稼動中！　今回の選手パラメータを参考に、君だけのペナントレースを演出するのだ。オンラインで目指せ、全国一の名監督！

ハリキリオンラインプロ野球
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン野球シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：未定
■使用基板：TAITO Type-X

Text：福田 [illegible]

掲載データの見方

パラメータのアルファベットは、Eが最も低くSが最も優秀。【特殊用語解説】ランク：[illegible]

ぼう大な選手データの中から、各球団の主力選手を選出した。多少独断が過ぎる部分もあるが、ゲームスタート時のトレードの参考になれば幸いだ。

『ハリプロ』注目選手 CLOSE UP！

福岡ダイエーホークス

2 城島 捕手
捕手として全140試合フルイニング出場を達成したホークスの大黒柱。Sランク選手を放出してでも欲しい。
年齢:28歳　ランク:E　年俸:40000　利き腕:右　体力:164
走力:C　反応力:B　肩力:A　送球力:A　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:B　ミート:A

42 ズレータ 内野手
本塁打を量産できるパワーヒッター。打撃パラメータの総合では松中、城島に一歩譲るが、ランクDは魅力。
年齢:29歳　ランク:D　年俸:5000　利き腕:右　体力:126
走力:E　反応力:E　肩力:D　送球力:D　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:C　ミート:E

66 斉藤和 投手
先発ローテーションの柱として組み込める即戦力。成長可能期間が長く、主力選手となる期待も高い。
年齢:27歳　ランク:B　年俸:15000　利き腕:右　体力:164
タイプ:先発　球速:150　制球力:B　球質:B

中日ドラゴンズ

1 福留 外野手
チーム内トップの長打力を持つドラゴンズの主砲。年俸が高いので、狙っている人は登録時のトレードで。
年齢:27歳　ランク:A　年俸:20000　利き腕:右　体力:166
走力:C　反応力:C　肩力:A　送球力:B　打席:左打ち　長打力:A　選球眼:A　ミート:B

3 立浪 内野手
一昨年、2000本安打を達成した名選手。どのポジションに置いても安定感あり。ランクAも納得の評価。
年齢:35歳　ランク:A　年俸:25000　利き腕:右　体力:148
走力:D　反応力:B　肩力:D　送球力:B　打席:左打ち　長打力:B　選球眼:C　ミート:B

12 岡本真 投手
セ・リーグ最強クラスのセットアッパー。中継ぎ投手陣に厚みが増すことは間違い無し。
年齢:30歳　ランク:E　年俸:2500　利き腕:右　体力:33
タイプ:中継ぎ　球速:147　制球力:A　球質:D

西武ライオンズ

5 和田一 外野手
長打力、選球眼に秀でる上、守備面でも[illegible]。ランクがBとお買い得な点も見逃せない。
年齢:32歳　ランク:B　年俸:17000　利き腕:右　体力:149
走力:C　反応力:C　肩力:B　送球力:C　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:S　ミート:A

42 カブレラ 内野手
本塁打記録を更新した西武の主砲。年俸は高いが、それに見合うだけの仕事はしてくれるだろう。
年齢:33歳　ランク:S　年俸:40000　利き腕:右　体力:146
走力:D　反応力:D　肩力:C　送球力:D　打席:右打ち　長打力:S　選球眼:A　ミート:C

18 松坂 投手
球界を代表するエース。成長可能な期間がズバ抜けて長く、成長度にも期待が持てる。新婚。
年齢:24歳　ランク:A　年俸:20000　利き腕:右　体力:160
タイプ:先発　球速:155　制球力:C　球質:A

ヤクルトスワローズ

3 ラミレス 外野手
スワローズの大砲。年俸が20000ポイントと高めなので、初期トレードで確保しておきたいところだ。
年齢:30歳　ランク:A　年俸:20000　利き腕:右　体力:160
走力:D　反応力:E　肩力:C　送球力:D　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:B　ミート:B

27 古田 捕手
キャッチャー適正で最高値のSをマークしているのは古田のみ。タレントの大木凡人氏は従兄弟。
年齢:39歳　ランク:S　年俸:30000　利き腕:右　体力:142
走力:D　反応力:B　肩力:A　送球力:A　打席:右打ち　長打力:B　選球眼:C　ミート:A

61 石井弘 投手
左腕のストッパー。決め球のストレートは、3Dモードで「三振狙い」コマンドにうってつけ。
年齢:27歳　ランク:D　年俸:7000　利き腕:左　体力:40
タイプ:抑え　球速:152　制球力:B　球質:B

北海道日本ハムファイターズ

1 SHINJO 外野手
日本球界のプリンス。送球力Sクラスという比類無き強肩を活かせるポジションに落ち着かせたい。
年齢:32歳　ランク:D　年俸:8000　利き腕:右　体力:157
走力:B　反応力:A　肩力:A　送球力:S　打席:右打ち　長打力:B　選球眼:C　ミート:D

10 木元 内野手
バッティング練習をさせれば確実に伸びる若手のホープ。じっくりチームを成熟させたい監督にオススメ。
年齢:26歳　ランク:E　年俸:3700　利き腕:右　体力:149
走力:C　反応力:C　肩力:E　送球力:C　打席:左打ち　長打力:C　選球眼:B　ミート:D

2 小笠原 内野手
球界きっての[illegible]、[illegible]ミートと選球眼がMAXのパラメータとなっている。
年齢:31歳　ランク:S　年俸:40000　利き腕:右　体力:152
走力:C　反応力:C　肩力:C　送球力:C　打席:左打ち　長打力:A　選球眼:S　ミート:S

読売ジャイアンツ

6 小久保 内野手
元ホークスの四番打者。長打力は昨年の成績でお墨付き。成長可能期間が年齢の割には高い。
年齢:33歳　ランク:A　年俸:21000　利き腕:右　体力:132
走力:C　反応力:C　肩力:C　送球力:C　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:C　ミート:D

8 仁志 内野手
特筆すべきは天才的な守備能力。守備面で不安を抱えるチームへの貢献度は非常に高いといえる。
年齢:33歳　ランク:B　年俸:15300　利き腕:右　体力:137
走力:C　反応力:A　肩力:D　送球力:B　打席:右打ち　長打力:C　選球眼:D　ミート:D

19 上原 投手
ダントツの制球力と体力を持つエース。[illegible]を見込めるが、ランクSだけに高額な年俸の壁が……。
年齢:29歳　ランク:S　年俸:30000　利き腕:右　体力:169
タイプ:先発　球速:149　制球力:S　球質:C

千葉ロッテマリーンズ

50 ベニー 外野手
"ハワイアンパンチ"の愛称で親しまれるマリーンズの長距離砲。成長可能な期間が短めなことが悔やまれる。
年齢:33歳　ランク:D　年俸:6000　利き腕:右　体力:110
走力:E　反応力:D　肩力:D　送球力:D　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:D　ミート:D

9 福浦 内野手
ベニーと並ぶマリーンズの主砲。年俸、成長[illegible]ともに問題無し。振り子打法というところも味がある。
年齢:29歳　ランク:B　年俸:15500　利き腕:左　体力:162
走力:D　反応力:B　肩力:C　送球力:C　打席:左打ち　長打力:B　選球眼:B　ミート:B

1 小坂 内野手
走力Aという俊足がウリ。走塁の判断力も抜群で、機動力の向上に役立つ。ランクもCとトレードしやすい。
年齢:31歳　ランク:C　年俸:10800　利き腕:右　体力:155
走力:A　反応力:S　肩力:C　送球力:B　打席:左打ち　長打力:E　選球眼:C　ミート:C

阪神タイガース

39 矢野 捕手
タイガースの攻守の要であるベテラン捕手。成長の度合いによっては、ランクC以上の働きを見せてくれる。
年齢:35歳　ランク:C　年俸:14000　利き腕:右　体力:124
走力:D　反応力:B　肩力:B　送球力:B　打席:右打ち　長打力:B　選球眼:B　ミート:B

7 今岡 内野手
長打力があり、試合の勝負どころに強い今岡。今岡の打席では、3Dモードに切り替えてみるのも面白い。
年齢:29歳　ランク:A　年俸:23000　利き腕:右　体力:152
走力:D　反応力:A　肩力:A　送球力:B　打席:右打ち　長打力:C　選球眼:B　ミート:S

29 井川 投手
タイガース先発陣の柱となるエース井川。基礎となるステータス、成長可能期間が高く、育成しがいがある。
年齢:24歳　ランク:A　年俸:21000　利き腕:左　体力:156
タイプ:先発　球速:150　制球力:C　球質:A

大阪近鉄バファローズ

25 パウエル 投手
体力、コントロールともに高いポテンシャルを持つ。投手陣のコマ不足に悩むチームにとって貴重な戦力。
年齢:28歳　ランク:B　年俸:15000　利き腕:右　体力:141
タイプ:先発　球速:145　制球力:C　球質:C

61 川口 外野手
クリーンナップを任せて安心のパワーヒッター。ランク的にもお買い得で、獲得後は長打力を伸ばしたい。
年齢:28歳　ランク:E　年俸:3500　利き腕:右　体力:141
走力:E　反応力:E　肩力:C　送球力:D　打席:左打ち　長打力:B　選球眼:B　ミート:B

21 岩隈 投手
能力値が群を抜いて高く、即戦力として使える。ランクDというコストパフォーマンスの高さも魅力。
年齢:23歳　ランク:D　年俸:6500　利き腕:右　体力:165
タイプ:先発　球速:146　制球力:B　球質:B

広島東洋カープ

9 緒方 外野手
攻守で活躍する外野手。成長可能期間の短さが気になるが、ベテラン選手のカンは侮れないものがある。
年齢:36歳　ランク:B　年俸:16500　利き腕:右　体力:146
走力:C　反応力:A　肩力:B　送球力:B　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:B　ミート:B

31 石原 捕手
Aランククラスの捕手でなくとも、磨けば光る選手は居る。石原を特訓し、名捕手に鍛え上げよう。
年齢:25歳　ランク:E　年俸:2300　利き腕:右　体力:158
走力:E　反応力:D　肩力:B　送球力:D　打席:右打ち　長打力:D　選球眼:D　ミート:D

49 ベイル 投手
先発に必要な要素を併せ持つ。ランクと年俸を気にしない人は、ベイルでなく黒田がオススメ。
年齢:30歳　ランク:E　年俸:4400　利き腕:左　体力:110
タイプ:先発　球速:145　制球力:E　球質:D

オリックスブルーウエーブ

10 谷 外野手
確実なバッティングをこなし、ここ一番のチャンスで活躍する。ヤワラちゃんこと田村亮子(旧姓)の旦那さん。
年齢:31歳　ランク:A　年俸:27000　利き腕:右　体力:157
走力:C　反応力:B　肩力:B　送球力:B　打席:右打ち　長打力:B　選球眼:A　ミート:S

37 早川 外野手
走力を活かし、積極的な盗塁を決める。機動力不足のチームの補強に。ランクEでトレードできるのがうれしい。
年齢:29歳　ランク:E　年俸:900　利き腕:右　体力:102
走力:C　反応力:D　送球力:C　打席:両打ち　長打力:D　選球眼:B　ミート:D

18 山口 投手
剛速球でオリックスの守護神の名をほしいままにする。ストッパーが居ないチームは獲得を試みてみよう。
年齢:30歳　ランク:E　年俸:2400　利き腕:右　体力:30
タイプ:抑え　球速:151　制球力:D　球質:E

横浜ベイスターズ

6 多村 外野手
昨年度は打撃も守備も絶好調だった多村。Eランククラスの成長株として押さえておきたい。
年齢:27歳　ランク:E　年俸:3700　利き腕:右　体力:142
走力:B　反応力:C　肩力:C　送球力:C　打席:右打ち　長打力:A　選球眼:C　ミート:C

21 吉見 投手
貴重な先発左腕。先発ローテを安心して任せられる上、育成でパラメータが上がりやすい。
年齢:26歳　ランク:E　年俸:2800　利き腕:左　体力:106
タイプ:先発　球速:144　制球力:D　球質:E

22 佐々木 投手
「ハマの大魔神」の異名で、抑えの要として迎えたい。50000ポイントという高過ぎる年俸がネック……。
年齢:36歳　ランク:S　年俸:50000　利き腕:右　体力:33
タイプ:抑え　球速:145　制球力:B　球質:S

試合前に決定する試合方針の詳細は以下の通り　**「いつも通りに戦え」**：普段通り戦う　**「積極的にいけ」**：早いカウントでの勝負や盗塁、エンドランなど積極策を多く使用して戦う　**「慎重に戦え」**：際どいボールは見送るなどして慎重に試合を運ぶ　**「明日のことなど考えるな」**：その試合だけ、全員の調子が上がる。その代わり、次の試合では全員が調子を落とす

待望の新バージョン登場！ 情報に乗り遅れるな！

ドラゴン クロニクル Dragon Chronicle オンライン

ドラゴン クロニクル オンライン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年12月稼働（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

Text:カイゼルちくわ

3月から新バージョンが稼動している『ドラゴン クロニクル オンライン』だが、すでに各変更点のチェックは済んだだろうか？ 今回は数多い変更点の中でも、対戦や育成をより面白く、奥深くしてくれるものをピックアップし、徹底的に分析していく

魔導具屋がついに街にて開店!!

魔導具屋の店主サーラに聞く「魔導具って何？」

魔導具というのはつまり、ドラゴン専用の装備品のことね。一つしか身に付けることはできないけど、成長に合わせて付け替えれば、ドラゴンの弱点を補ったり、長所を伸ばしたりすることが可能よ。

以前は、一部のテイマーが遺跡探索をしたり、よろず屋で福引に挑戦しないと手に入らなかった魔導具だけど、まぁ私がこの店を開けている間は、アクアラを出してくれれば、それなりの品はお譲りするわ。

あと、以前はドラゴンが魂化すると、魔導具も一緒に消滅していたようだけど、うちの品はそんな不安定なものじゃないわ。ドラゴンを魂化した後も、テイマーの手元に魔導具はずっと残るから、次の世代の竜にも使ってあげなさい。

……もちろん、そんな貴重な品々を、買う前に落としたり壊したりしたら、その時は体で返してもらうわよ。……あら、なんで顔を赤くしているのかしら？

ドラゴンの状態に合わせて装備を選んでいこう！

幼竜の低いHPを補ったり、至竜の得意技に合わせて能力値を高めたりと、非常に使い勝手がいい魔導具の数々。竜導院でいつでも付け替えができるので、技の選択と同様に、いろいろな装備を試してみよう！

現在判明している魔導具の一部を公開！

魔導具名	等級	魔導具の説明
ルーキーリング	D	新人テイマー専用の、お助け魔導具。HPが100上がる。初めて育てるドラゴンにのみ装備可能。
秘伝「守りのコツ」	D	ガードのコツが記されている書物。技を習得する際に、ガード技を覚えやすくなる。
鋼の爪	C	ドラゴンの鱗すら貫く、鋭く頑丈な鋼で作られた爪。打撃力が15上がる
ガラシュの香炉	B	僧侶ガラシュが、毒の治療の際に用いたという香炉。ステータス異常「毒」をほとんど防ぐ。
安らぎの金針	A	ドラゴンのツボを刺激し、リラックスさせる針。疲労がたまりやすくなるが、鍛錬の効果が上昇する。
ごあいさつの鈴※	C	テイマーの強き思いを、広く響かせる鈴。「よろしくお願いします」という音色が鳴る。

※携帯コンテンツを遊ぶことでのみ、入手可能

サーラ女史 プロフィール

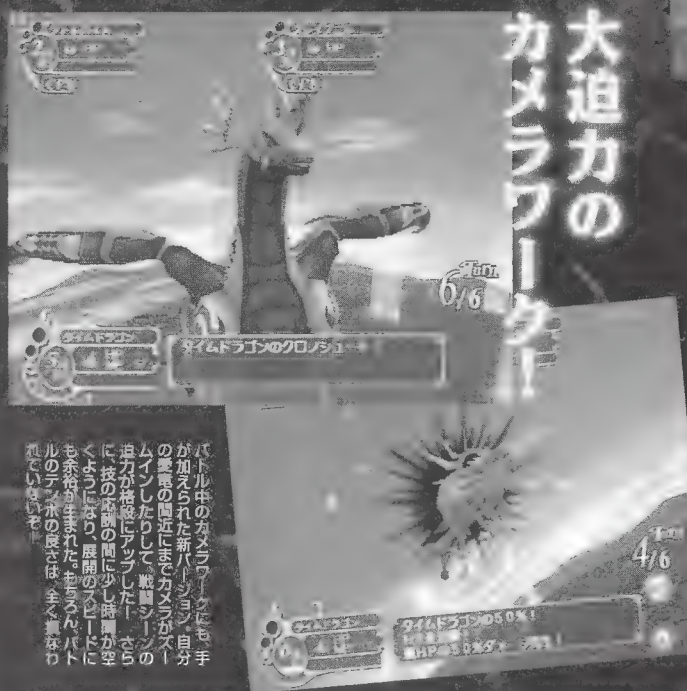
ヴェルミアで魔導具屋を営む女性。持ち込まれた魔導具の売買はあくまでも生計を立てるための行為であり、魔導具を自ら創り出すことに生涯をささげ研究を続けている。副業と割り切った魔導具屋にあまり身が入るはずもなく、店は閉店していることもしばしば。開いていたとしても、彼女の愛想の無さは有名なのだが、魔導具の目利きに関してドラグニアでも随一の能力を持つため、ドラゴンテイマーの来店は後を絶たない。客に対してあまり関心を持たない彼女も、一部の常連客に対してはとっておきの魔導具を売ってくれるらしい。もし珍しい魔導具が欲しいなら、足しげく魔導具屋に通ってみるといいだろう。とてもお金が続かないというのなら、花束のひとつでも手に来店してみてはいかがだろうか。

はみだしクロニクル

戦闘シーンの演出がさらに進化！

戦闘中に技の応酬を、あらゆる方向からのカメラワークで見せてくれていた本作だが、新バージョンではこの演出効果がより向上した。

ズームアップやドラゴンの動きをトレースするなど、臨場感を増す演出が施された戦闘シーンに、思わず手に汗握ることもしばしば!?

大迫力のカメラワーク！

バトル中のカメラワークにも手が加えられた新バージョン。自分の愛竜の間近にまでカメラがズームインしたりして、戦闘シーンの迫力が格段にアップした！ さらに、技の応酬の間に少し時間が空くようになり、展開のスピードにも余裕が生まれた。もちろん、バトルのテンポの良さは全く損なわれていないぞ。

大会モード復活！

以前の『伝説のマスターアーク』バージョンで導入されていた大会モードが、装いも新たに復活！ 大会モード中の対戦は戦績回数に数えられず、きずなやアクアラの変動も起こらないため、ドラゴンのきずないなどを気にせず全力で戦えるぞ！

このモードを使えば、オンライン対戦のみならず、店舗内でのオフライン大会も開催可能となる。行きつけのゲーセンに、大会開催の嘆願書を出すべし！

技の調整で戦略が広がる！

オンライン版になって多数追加された新技と、旧技とのパワーバランスが今回のバージョンアップでほぼすべて調整された。よろず屋の品ぞろえも増えたという情報もあり、無属性と時属性のドラゴンは強化された様子……？

全体的に面白い効果の技が使いやすくなり、対戦がさらに奥深くなったぞ！

消費MPが変更になった技

技名	変更前→変更後	技名	変更前→変更後
反転の盾	30→50	首振り封じの盾	40→10
リフレクトガード	50→30	大技封じの盾	60→10
エンジェルガード	60→30	雷神の盾	50→60

弱体化された技

技名	変更内容
神羅烈風	発動速度が少し遅めに調整された
ダブル系、インパクト系の自ダメージ系の技	相手のHPが少なくても、本来与えられるはずだったダメージで、自分へのダメージが算出される

強化された技

技名	変更内容
無属性魔法（エアロ系）	発動速度が早めに調整された
無属性打撃（ボディ系）	発動速度が早めに調整された
ホーリーボム	技の威力が高くなった
カースアタック	技の威力が高くなった
ブーメランアクス	技の威力が高くなった
ファイナルショット	技の威力が大幅に高くなった
いやしの盾（壁）	HP回復量が「防いだ技の消費MPの4倍」に
鳳凰神翼翔	HPの回復量が30→50に
予言刻印系打撃	祈りのダメージが現HPの4分の1→2分の1に
25%、50%	アクアラ奪取量が「与えたダメージ分」に
ステータス異常「スロー」	攻撃力減少の度合いが2分の1→3分の1に

携帯アプリも好評配信中！

新バージョンの稼動に合わせて、携帯アプリのミニゲームも復活！ 三種類のゲームでポイントを集めて魔導具と交換できるという新形式になった。アーケード版では手に入らない、レア魔導具をゲットしよう!

三つのアプリゲームで魔導具をゲット！

カジノ　アーケード版のカジノを完全再現したアプリ。時間を気にせず、ゆったりとエクセレントを狙えるぞ。

ミニコミュニケータ　心の会話を交わしたり、冒険に出して育てたりすることで、愛竜と交流を深めていくと……？

便利な技表アプリも!　ポイントはもらえないが、全技の完璧なデータをいつでも閲覧できる。テイマー必携の逸品だ！

アリーナ　ほかのプレイヤーが登録したドラゴンのデータと、アーケード版と同じ戦闘方式で1対1の勝負だ！

携帯サイトへのアクセス方法
●i-mode
●vodafone

今、なぜゴルフだったのか？ 開発者を直撃!!
～『セガゴルフ』開発者インタビュー前編～

ゲームセンターに突如出現した、まったりプレイ推奨癒し系ゴルフゲーム『セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー』。その開発者の企画意図とは意外にも……

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
■メーカー：セガ
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：クラブスイッチ＋タッチパネル
■発売日：2004年11月中旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

SEGA GOLF CLUB™ Network ProTour

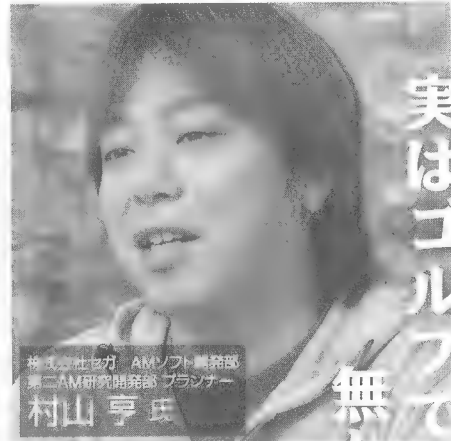
―― なぜ今『セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー（以下セガゴルフ）』を作ろうと思ったんでしょうか？

山中　正直に言うと、最初からゴルフゲームを作ろうとしたわけではないんです（笑）。昨年セガの開発各社が統合する前、ウチがSEGA-AM2だったころに、ICカードとネットワークを使って従来のビデオゲームファン以外の層を取り込めるものを作ろう、という考えが企画の出発点だったんです。

――『バーチャファイター4』や『セガ四人打ち麻雀MJ』のインフラを活かすということでしょうか？

山中　そうです。これらのネット対応ゲームは、初期投資分も含めれば、かなりコストがかかっていたんです。そこで、それまでに培ったICカードとネットワークのノウハウを活かしつつ、コストダウンも図れるゲームを作ろうと考えたんです。ぶっちゃけると、それらの条件をクリアできれば別にゴルフである必要は無かったんですよね（笑）。

―― ゲームの題材として、ゴルフを選んだ要因は何だったんでしょう？　ゴルフは、時期、オヤジスポーツとも言われて、ゲームセンターに集まる人には受け入れられない可能性もあったと思うのですが？

山中　確かに現在のゲームセンターに居るほとんどは若い人たちですが、私がまだ中学生だったころに、ゲーセンで『ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ（※1）』っていうゴルフゲームを、昼間からサラリーマンらしき人が百円玉積んでずっと遊んでいるのを見たことがあったんです。こういうゲームはそういう人がやるものなんだなという記憶があり、確実に遊ぶ層が存在するという確信があったんです。

株式会社セガ　AMソフト開発部
第二AM研究開発部　プランナー
村山 亨 氏

実はゴルフである必要は無かったんです（笑）

実際にゴルフをやってみると、やっぱりお金持ってるおじさんがやる遊びは面白いですよ。麻雀であるとかゴルフであるとか、若いころは「オヤジがやるものだ！」という感覚があったんですけど、やはり30過ぎてからやってみると……ねぇ？（笑）

村山　実際にゴルフをやる人とか、最近の家庭用ゲームなどでしかゴルフを知らない人とか、プレイヤーの中にはいろいろな人がいると思いますけど、ゴルフ「ゲーム」であることを考えると、実際にラウンドしたことが無くても、ゲームジャンルとしては昔からあるものですし、ルールはほとんどの人が知ってるということで、幅広い層に受け入れられるんじゃないかなと、あまり心配はしていませんでした。

山中　同じオヤジの遊びでも、ルールと操作方法がシンプルなものと考えて、やはりゴルフだ、というところに落ち着きましたね。

―― ゲームの開発者として感じる、ゴルフの面白さとは何でしょう？

村山　実際のゴルフって、ストレスの塊なんですよね。そんな中で、なかなか思い通りにいかないところを、戦略を組み立てて、コースを攻略し、耐えに耐えてカップインしたときの、「やった！」という達成感が、面白さなんだと思っています。

―― 本作を作る上で気を付けたことは何ですか？

山中　「ボールを打ってカップに入れる」ということにトライして得られる達成感は、ゲーム化しても絶対に外せないと考えて、ゴルフそのものから感じるストレス以外、例えば操作方法とか、画面に表示される情報とかは、できるだけカンタンで分かりやすいものにして、プレイによるストレスは無くそうと意識していましたね。

村山　ゴルフはルールが簡単なだけに、少しの調整で必要以上に難しく感じてしまうことが多く、基本ルールをだれでも知っているというのは、ありがたい半面、難しくもありました。でもガマンしないといけない部分もあるというリアルさが無ければ、ゴルフ本来の面白さは伝わりませんから。

―― ゲームとはいえ、イライラしている時だと短いパットでも外しちゃうんですよ。1回崩れると後が……ということも結構あって……。リアルですよねぇ（笑）。

山中　そういっていただけると（笑）。最近はゲームのゴルフとしては面白い作品がありますが、『セガゴルフ』はゴルフ本来の面白さを追求しました（笑）。

―― ゲーム上でゴルフを表現するために、どのようなところに気を遣いましたか？

村山　ボールをかっ飛ばしたり、ベタピンでボールを止める。そういったそう快感については、実際のゴルフ中継のように表現すると、どうしても地味になってしまうんですよね。だから、そこは実際のゴルフとは異なり、ゲームならではの演出を盛り込んでいきたいんですが……。

山中　正直なところ、開発環境の制約などもありまして、現行版では6割ぐらいしか演出しきれていないかな、というところでして（苦笑）。

村山　取材でプロゴルファーのショットを見たんですが、実はショットの音そのものは結構地味なんですよね（笑）。コースとかはリアルに再現していますけど、音などはデフォルメしなきゃダメなんだなと思って、音の演出にはかなり気を遣いました。

―― ショット音や、パット時にボールがカップに近付くにつれて音量が絞られていく演出（※2）などには、かなり引き込まれていきますが……これが6割というのであれば、新バージョンはとても楽しみですね。

（次号に続く）

リアルさが無ければ、本来の面白さは伝わらない

株式会社セガ　AMソフト開発部
第二AM研究開発部
山中 淳一 氏

OBゾーン
※1【ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ】：1988年にセガが発売したゴルフゲーム。クラブスイッチの原型といえる入力デバイスを搭載。全国の外回りのサラリーマンを虜にした名作（笑）。
※2【ボールがカップに近付くにつれて音量が絞られていく演出】：環境によっては全く気付かないニクイ演出。み○もんたの、「ファイナルアンサー？……………正解！」級の緊張感が味わえる。

ステージ4A～Bの タイムアタック攻略をお届け!!

SEGA PRESENTS

OutRun2SP

OUTRUN2 SPECIAL TOURS

『アウトラン2 SP』のタイムアタック攻略も後半戦に突入！ 今回はステージ4A～4Bの二つのコースを攻略する。今回の攻略の課題は、コースをはみ出さずにドリフト走行で切り返していくことだ!!

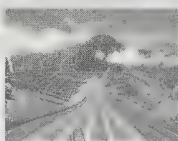
Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

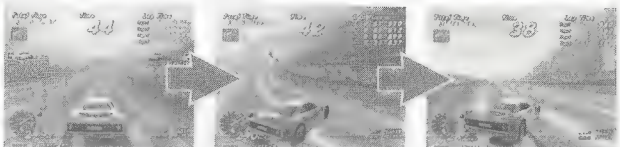
アウトラン2 スペシャルツアーズ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2004年12月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro

Text：ずるずる㊧

タイムアタック攻略 STAGE：4A

Lost City (ロストシティ)

このコースを走る際の基本は、高速巡航をしながら突っ走ること。しかし、後半のステージ4だけあって、それなりに難度が上がっている。そのほかに注意しなければいけないのは、コースの幅。ドリフトでラインがふくらむスペースを確保するために、進入＆きっかけ作りには十分に注意しよう！

早めの切り返しでインを突いていこう!!

ステージ4Aの難関はここ！ 単純に三つあるコーナーのインを突けばいい……と思うのだが、ここはドリフトの切り返しでも難しい。よくコースアウトしてしまう人は、早めに切り返すことは当然として、アクセルを緩めてラインが膨らむのを抑えていくといい。

最初の右コーナーは、できるだけグリップ走行でインを走る。

グリップ走行で膨らみそうになったら、ドリフトでインキープ。

早めに切り返す+アクセルを緩めることで、コースアウト回避！

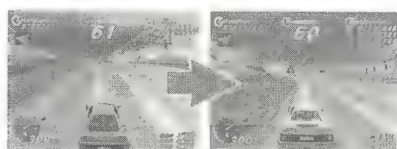
GOAL

セクター2

セクター1

START

途中でRが変わるので、インから離れるな!!

緩い右コーナーを抜けると再び左コーナーへ切り返す。マップ上では緩いコーナーに見えるのだが、実際に走ると奥でインから離されるので、それを予測しておくことが大切。前半は少しインを開けておき、後半に入る直前に強く切り込み、インをキープして抜けていこう。

前半のRは少し緩い。それに合わせて走ると、後半の少しキツくなったところで……、

膨らんでしまうので要注意！あらかじめ後半のRに合わせるようにして切り込もう！

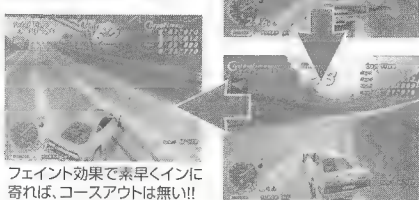
切り返しとドリフトのタイミングが命

前半は直線……と思いきや、よく見ると若干左にズレる部分がある。この部分をそのまま直進し、ラインを自動的に右寄りにできるようにして、左コーナーへの進入をしやすくすること。

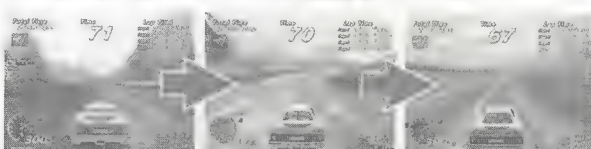
問題は後半。右コーナーをドリフトで抜けるのだが、そのきっかけを手前の左コーナーをフェイントで素早く切り返すことで作ろう。

まずは右側を走り、左コーナーへの進入準備へ。

左に曲がり、ラインが膨らんだら切り返す。

これをフェイントにして右へドリフトさせろ！

フェイント効果で素早くインに寄れば、コースアウトは無い!!

インをしっかり攻めて、極力タイムを短縮していこう!!

しばらくの間、緩いコーナーが続く。楽そうな展開に見えるが、これが高速走行しながら緩いRに合わせるとなると、なかなか難しい。ていねいにインを突いていこう。

前半は緩い左コーナー。ゆっくり左のインへ寄っていこう。

少しインを開けたところから一気に緩い右コーナーへ！

後半でラインがふくらまないようにして抜けていこう。

タイムアタック攻略 STAGE : 4B

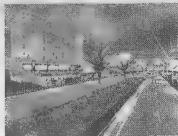
Casino Town (カジノ タウン)

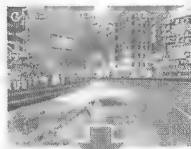
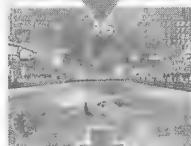
ステージ4ともなると、これまでに無かったシチュエーションが待っている。その一つがこのコース。雨天で路面がウェットになっており、マシンが滑りやすいのだ。しかし、本作のだいご味である「ドリフト」を考えると、逆にそれが利点にもなる。特に後半ではそのだいご味を大いに感じられるぞ！

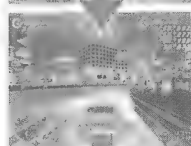
GOAL

セクター2

セクター1

START

ドリフトでラインを作れ

最後の難関は左→右→右の連続コーナー。ここは最初の左のインを突いたところでドリフト走行に入って右へと切り返し、そのドリフト状態で次の右も抜けていくぞ！

アウトインで最初の左のインへ。インを突いたところで切り返しつつドリフト走行。ここからサーカス状態！

ドリフトで最初の右のインへ。すぐに外へ膨らむが、ドリフト状態なので外側の壁にぶつからずに済む。

そのままドリフトで二つ目の右のインへ突っ込み、ここの連続コーナーをサーカスのような走りで抜ける！

高速で景色が流れていくので、コーナー脱出時にカウンターのタイミングが遅れないように注意すること！

ドリフトでインをキープ!!

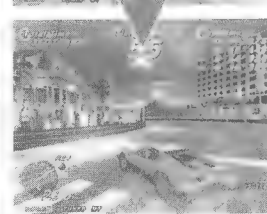
グル〜っと曲がっていくこの部分は、キツいコーナーなのでドリフトを使って抜ける。しかし、早い段階からドリフトさせると、コーナーの平均速度を落とすことに。できるだけ奥までグリップ走行で突っ込み、インキープが難しくなったところでドリフト走行に移ろう。もちろんドリフト後もインをキープだ。

グリップ走行で奥まで突っ込んでトップスピードで走る部分を増やし、平均速度を上げておきたい。インキープが難しくなったらドリフトへ！

ドリフト後はインに寄りやすくなるので、適度にカウンターを当て、接触しないように走る。長いコーナーの出口ではあまり膨らまないように。

グリップ走行からドリフトへ

右→左コーナーと切り返すこの部分は、前半の右は緩いのでグリップ走行、後半はキツくなるのでドリフト走行で抜けていく。ただし前半部分は、切り込みが遅れると膨らんで壁に激突しやすい。ミドルインで必ずインを突き、接触せずに切り返そう。また、左の出口では早めにカウンターを当てること！

インの壁が画面外なので見えない。その状態からやや右寄りのミドルから切り込み、インを確実に突く。失敗すると膨らんで左の壁に接触する－

右コーナーでフェイントを入れ、左コーナーへドリフトで切り返していく。素早く向きが変わるので、コーナーの脱出では早めに切り戻そう。

インのRに合わせて切り込め！

ショートカットで走れる部分もあるが、ここではそれを無視し、コース本筋の右コーナーをインインインで抜ける。最初の左コーナーよりも緩いので、ラインをトレースするのは難しくないはず。

緩いからといって攻め過ぎると、簡単にインの壁に接触してしまう。十分に注意すること。

しっかりインをキープしていこう!!

水しぶきで視界がやや悪いが、それが原因で切り込むタイミングが遅れるほどではない。臆せずにイン寄りから切り込んで、インを突こう。

ただしコーナー自体が小さいので、早めに切り込まないとインを突くことは不可能。ラインはインインインだ！

アウトインアウトだと、逆に長い距離を走ることになってしまう。

ショートカットできる……？

次の右コーナーも小さいので、インインインのラインで抜ける。しかし、そのインの部分をよく確認してみると……さらにインにコースが！　高速走行だと、コース本筋に戻るのが難しくなるが……!?

隠れたインを走れば確実にタイムは短縮。だが、それは高速走行を維持できればの話。確実にコース本筋を走った方が無難か？

OutRun事典　**ステージ4B補足**：雨天や降雪というシチュエーションではタイヤが路面をグリップしにくくなる。よって、グリップ走行の場合はマシンが滑ってラインが膨らんでしまう。これはドリフト走行でも同じこと。そのため、コースの幅が広めのこのゲームでも、雨天の状況下ではコースがかなり狭く感じられる。減速開始や切り込みのタイミングを早めるなどして、対策を練る必要があるぞ!!

ボムを活用して厳しいボス戦を切り抜けろ!

ウルトラモード ポイント攻略

ステージ道中ではボムを使わず、ボスの攻撃で避けが厳しいものは、すべてボムを引き付けして安定させるのが基本。ボスのどの攻撃にボムを使い、どの攻撃で撃ち込むかを把握しよう。

虫姫さま

真のラスボスを撃破せよ!!

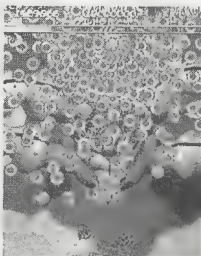
当初はクリア不可能とすら思われていたウルトラモードだが、早くもパターンが確立されてきた。今回はクリアを現実のものにする、ボス戦攻略をお届け。

Text:京城

虫姫さま
■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2004年11月中旬(稼働中)
■使用基板：——

Stage-1 Boss

開始直後の攻撃は、画面一番下から画面三分の一ほど上に位置しておき、レバーを下方向だけに動かして避けると、針弾のすき間が広くなって楽になる。次のワインダー弾はボスの正面で待ち、ワインダーの中央に位置。そして「上→下→下」と上下移動だけで避けよう。

第2形態最初の攻撃は、右の写真のように重なってしまえばOK。ただし、最初からW（Cボタン）で撃ち込んでいないと、このパターンは使えないので注意。

第2形態最初の攻撃。開幕からWで撃ち込んでいれば、最上部のボス中央が安全地帯に。

Stage-2 Boss

開始直後はボスの正面で待ち、手からの弾を上下に避けた後ボムを投下。無敵時間内に撃ち込みつつボスの中心まで移動すると、その後の自機狙い弾を誘導できる。次のボスが大きく横移動しながらの攻撃も、同様に敵弾を引き付けてボムを投下しよう。第2形態は最初の自機狙い弾を避けた後、次の扇弾を左端から右端まで大きく動いて回避。扇弾第二波は、少しずつ上に移動してボスの真横へ避けよう。2番目の攻撃は、少しずつ横に移動すれば針弾を避けられる。

第1形態で2発、第2形態で1発ボムを使用。開幕の攻撃にはボムを中央に投げ、ボスの足パーツを壊すのがポイントだ。

扇弾の第一波は左右に大きく動いて避け、第二波は画面端を少しずつ上に移動してボスの真横まで抜けてしまおう。

Stage-3 Boss

第1形態最初の針弾とハート弾は画面最下部で避け、太丸弾が交ざったらボムを投下。扇丸弾は間に入らず、大きく動いて避けよう。

第2形態の最初の連射弾ワインダーに対しては、ボス正面のすぐ下まで近付いて待ち、大丸弾が来たら少し下がって避けるといい。

大丸弾は3WAYから4WAY→5WAYと、1発ずつ増えていく。基本的に中央の弾だけを見ておき、奇数WAYは少し横へ移動して避け、偶数WAYは止まったままで避ける、これを繰り返そう。

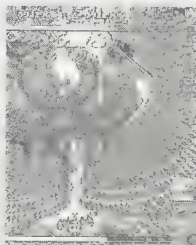
第1形態は1ボム、第2形態はノーボムで安定させよう。最初の攻撃を引き付けてボムを投げ、張り付いて撃ち込むべし。

ボスの正面に位置し、奇数WAYは少し動いて避け、偶数WAYは動かず避けつつダメージを与えていけば倒し切れる。

Stage-4 Boss

第1形態の最初の混合弾幕は基本的に避けようとせず、引き付けてボムを投下して撃ち込もう。次の丸弾+針弾攻撃は中央で針弾を避けて粘り、第2形態へ。

第2形態は最初の大丸弾を左右に避けて粘り、弾の密度が濃くなったらボムを投下。すかさずボスに重なって撃ち込み、さらに画面下まで下がりつつ撃ち込めば、そのまま一気に倒すことが可能だ。

どうしてもボムを温存したいのであれば、比較的簡単な第1形態の攻撃を避けるのがオススメ。

ボムは第1形態で1発、第2形態で1発使用。第1形態の丸弾＋針弾は、画面最下部で大丸弾の間に入って針弾を避けよう。

第2形態はこの攻撃を引き付けてボムを投げ、少しの間ボスに重なって撃ち込む。一気にボスを倒すことができるぞ。

Stage-5 Boss

第1形態最初の丸弾＋中型弾は基本に丸弾が無い場所で避け、次の針弾に対してボム投下。そして、次のうねり弾でも小型弾を引き付けてからボムを投下する。どちらの攻撃もボムを使わずに避けられるが、安定させるのは難しい。

次の反射丸弾は中央で道なりに上へ移動し、左右どちらかに抜けよう。この攻撃もボム使用推奨だ。

第2形態最初の丸弾＋針弾は、画面最下部の左右どちらかに自機を移動させて、画面の広い方へ少しずつ横移動していけばOKだ。

第1形態は3ボム、第2形態は2ボムで安定。第1形態のこの攻撃は避けることも可能だが、安定させるならボムを使おう。

少し弾を引き付け、矢印のように動いて避ける。中央で粘ったらまた右回りに同じ動き、という感じで左右交互に避けよう。

虫姫さま 雑記帳 ●重要! ショットとオプションの選択　ショットは最終ボスの攻略パターンでSが必須なので、スタート時はSを選択。1面の最初でWに変え、その後4面まではWで進む。ミスした後はそのままSで進めばOKだ。一方、オプションは2面ボス前のみ待ってフォーメーションを取り、それ以外はホタレイザ(アイテムキャリアー)を破壊した直後のものを取っていくのがベストの選択になっている。

第1形態その1：実は簡単、撃ち込みチャンス!

最初の針弾+連なり中丸弾は、まずボスの正面で撃ち込み、大丸弾を横方向に動いてやり過ごそう。次の大丸弾の密集攻撃は、2種類の弾幕がランダムで選ばれる。弾幕の中に扇型の弾幕がある①は、弾が飛んで来たらレバーを真上に入れ、扇の形に沿って横へ抜けて避ける。扇型弾幕が無い②は、一度止まってから少しずつ横方向に動けば簡単だ。

これが①。弾が飛んで来たら、すぐにレバーを真上に入れるのがポイントになる。

一方の②。弾を引き付けてボスの正面で止まってから、少しずつ横に移動して避けよう。

ボム投下後やミス後の対応

ミス後やボム後の自機が無敵状態になっているときは、バリアを張って攻撃を受け付けなくなるアキ&アッカ。バリア中にショットを当てると、撃ち返し弾を撃ってくるので注意。

また、このバリアはなぜか見えなくなることがある。ミス後やボム後は、自機の周囲にあるバリアのエフェクトを目安にし、それが消えてからショットを撃ち始めると安全だ。

ミス後は自機の無敵時間が切れたのを確認してから、ショットを撃ち始めるように。

ボム投下後にダメージを与えるのが難しい状況では、ボムを連発してしのごう。

一見なすすべが無いように感じるボスだが、一部を除き正解といえる対策がある。ダメージを与えるチャンスを逃さず、ボスに撃ち込んでいこう。

第2形態：接近して撃ち込み、形態を飛ばせ!

第2形態最初の大丸角弾から針弾が発射される攻撃は、常に大丸角弾に対して正面をキープするようにしたい。ずれてしまった場合は、針弾のすき間を流れに沿って横移動してもいい。ただ、形態が変わった直後からCボタンを押しっぱなしにしてAボタンを連射すれば、弾避けをほとんどしないで次の第3形態へと移行させることができるので、なるべくボスの正面をキープして撃ち込みたいところだ。

2番目の攻撃中に形態が移行したときは、弾消し終了後の敵弾に注意すること。

第2形態になったらすぐにボスの真下へ移動し、そのまま一気に真下へ下がる。そして大丸角弾の正面へ移動しつつ避けよう。ボスと大丸角弾の横座標が離れている場合は、撃ち込みを優先してもいい。

第1形態その2：小刻みレバー操作で生き延びろ!

第1形態3番目の攻撃、高速丸弾軌道上からの360度針弾は、ボス正面の画面最下部で待ち、針弾のすき間で弾の流れに合わせて「少し横移動→停止」を繰り返して避けると簡単。多少予測を交え、先読みで移動するぐらいでちょうどいい。

4番目の高速針弾連射+小型弾+ハート弾は、画面最下部で高速針弾のすき間に位置し、「真横から弾が来たら少し上へ〜すぐに下がる」という動きで避ける。第1形態で最も難しい攻撃なので、ボムが残っていたら迷わず使ってしまおう。

針弾のすき間が左右どちらかへずれていくので、Aボタンを押しっぱなしにしたまま少しずつ横移動して避ける。なお、敵弾の量が少なくなると処理落ちが解け、一瞬弾が加速したようになるので注意。

Impression

ちょっとしたコツを見つけるだけで一気に簡単になるなど、パターン作りが特に楽しいのがウルトラモード。非常に難しいが、自機を持っていけば正面切ってラスボスと戦ってもクリアは可能。Wでのクリア狙いやスコア稼ぎなど、[illegible]

ウルトラモードのクリアは、十分に手が届く現実的な目標だ。今からでも遅くないので挑戦してみよう!

第3形態：ミス時の画面ズレを利用しよう

本作では画面右(左)でミスすると、「左右スクロールの基準軸が右(左)にずれる」、という現象が起こる。これを利用してボスの攻撃を画面外に誘導すれば、敵弾が減ってボスの正面をキープできるようになるのだ。

具体的には、「弾をばらまく光の収縮」が自機を狙って突進してくる直前に、画面右へ移動してミス。すぐにX軸は左端、Y軸はボスのすぐ下へ合わせ、ボムを投げつつ向かってくる光とすれ違って右端へ移動すればいい。

まずボムを使い、画面左へ移動して粘る。ボムはできるだけ画面中央へ向かって投げること。

光の収縮を見て画面右へ移動し、弾に当たってミスする。撃ち返し弾を撃たせると確実だ。

ミス後は素早くアイテムを回収し、画面左端へ。そして光の収縮が自機に向かってきたらボムを投げつつ右端へ移動した後、ボスの正面下で撃ち込もう。

虫姫さま雑記帳 ●オリジナルの中ボス破壊倍率補足：破壊時の点数にばらつきが出ることに関して、考えられる要因は以下の二つ。①ボムが中ボスの当たり判定すべてに当たってない・ボムの攻撃判定は見た目よりも小さいため、中ボスのすべての判定に当てるのは困難 ②核以外にショットを当ててボスを破壊・どの判定にショットが当たっていたかで、倍率が異なってしまう。

攻略企画始動! 今月は"ラス殺し曲"特集だ!!

The ultimate system beatmania deluxe version beatmania IIDX® 11 IIDX RED

ビートマニアIIDX 11 IIDX RED
■メーカー：コナミ
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発売日：[illegible]
■[illegible]

今月は、今までとは趣の変わったワンポイント攻略!! 「IIDX RED」の新曲の中から、通称"ラス殺し曲"攻略を4曲お送りします。どうやってゲージを残すかがすべてですよ!!

Text:ハメコ。

[HARD ROCK]

FAKE TIME / dj REMO-CON

BPM=200

疾走感の強いハードなロック「FAKE TIME」は、GOLI氏のアニメムービーということもあって大人気の一曲。途中までは心地良い8分のたたきに終始しますが、最後の8小節間は全7KEYSの中でも屈指の密度を誇る、凶悪な譜面構成。この曲さえクリアできれば、ほかにできない7KEYSは無いかも!?

POINT A 76~81小節目 高密度交互連打をしのげ!

16分よりも間隔の狭い75の交互連打が登場します。BPM200でこの密度は、まさに地[illegible]基本通りにたたくならば、8分の交互押しとなる31~、[illegible]4を左手、そして、問題となる75~の交互連打を右手で担当することになりますね。ここで厄介になってくるのが、小節の頭に登場するS。2P側でのプレイ時は、交互連打入りとなる67と[illegible]同時に取らねばならないという非常に厳しい[illegible]が訪れます。78~80小節目[illegible]のSを思い切って捨ててしまい、交互連打に注力するというスタイルも有りでしょう。

最大の問題となる75の高密度交互連打ですが、指先だけでの処理は相当な修練を積んでいない限り無理ではないのでは!? 5と7を同時に押して簡略化する"あんみつ"に頼るのが妥当なところ。注意したいのが、「16分間隔でないため、同時押ししても8分間隔にならない」ということ。非常に難しいのですが、左手でたたいている8分のリズムになるべく惑わされないようにし、グルーヴゲージを残していきたいところです。

POINT B 82~85小節目 二つの階段を同時にさばけ!

交互連打地帯を抜けた後の82~83小節間は、[illegible]で構成された3連符による階段譜面。これといって難しい構成ではないので、凶悪な75の交互連打で減らされてしまったグルーヴゲージの回復地帯として役立て、ここで80%以上にしておきましょう。

そして最後の最後となる84~85小節間には、3連符間隔はそのままに、オブジェの数が2倍に膨れ上がった階段譜面([illegible])が登場。階段譜面へと流れるパターンのため、あんみつによる簡略化はほぼ不可能です。幸いSは登場しないので、「重なった二つの階段譜面」として認識し、[illegible]の階段譜面を片手ずつ担当する形が理想的。最終的に指を揃えるつもりで下記のパターンを練習し、"FAKE TIME"を撃破しましょう!!

左手:123234234234 323434212123　右手:456567567567 656767545456

非利き手のリズムが崩れないように注意してプレイするのが、上達のコツです。

音事典　本文中の表記について　スクラッチはS、鍵盤は左から1234567と数字で表記しています。譜面のオブジェクトの色に合わせて、白色になっているのが白鍵盤、グレーになっているのが黒鍵盤を表します。[illegible]右人、中指＝右中、[illegible]と表記しています。[illegible]左人……と同様の[illegible]です。

待望の新バージョンが登場!!

新たなる『バーチャストライカー4(以下VS4)』がいよいよ始動! 旧バージョンからの変更点や注目選手などを一挙に紹介しよう。

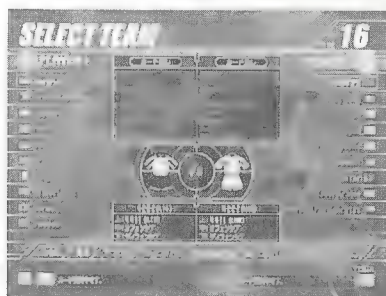
Text:たてしゅ

「バーチャストライカー4」オフィシャルサイト http://www.virtuastriker.net/

新バージョンの呼称は「バージョンA」!

新生『VS4』がまもなく全国のロケーションで稼動開始。ゲームバランスにいくつか変更が加えられたほか、「VS.NET」登録者向けに新たなイベントなども開催される予定なので、今後の展開もぜひ楽しみにしてほしい。

新・旧バージョンの見分け方は、同社の『VF4』シリーズなどと同じ。画面の右下に「VER・A」と書かれていれば新バージョン、何も無ければ旧バージョンだ。

さあ、この記事を読んで予習を済ませたら、早速近所のお店へダッシュ、ライバルたちとの新たなる戦いに挑め!

ゴール後の演出が追加されていたり、チーム選択時に国名を呼んでくれるなど、細かいところでさまざまな変更がなされている。また、ステータスの高いプレイヤーが弱小チームを使用すると観客が大幅にアップするのだ!

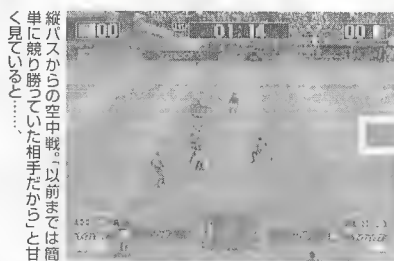
新バージョンはココが違う!

ゲームバランスの変更ポイント

新バージョン最大の変更点は、一部の選手の能力が修正されたこと。特に1対1の競り合いにおける対処の仕方が変わってくるだろう。自分のチームに限らず、必ず「VS. NET」で気になった選手の能力を確認しよう。

もう一つは、スライディングの性能が若干落ちたこと。スライディングでルーズボールになったとき、仕掛けた側がこぼれ球を拾いにくくなっているように感じた。スライディングは、正確に狙って仕掛けたい。

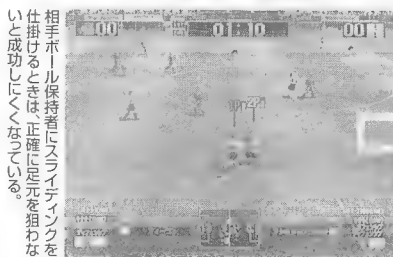
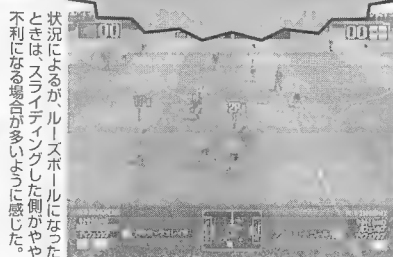
また、COMチームのアルゴリズムも変更され、以前よりも積極的に攻撃を仕掛けるようになっている。ある程度慣れた人でも、かなり歯ごたえがあるはずだ。

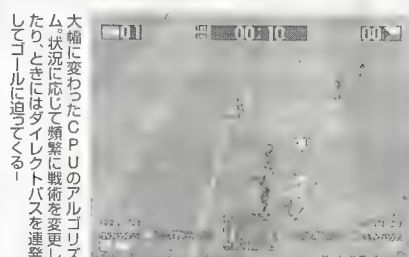
ディフェンス時の空中戦は要注意!

失敗するとルーズボールに……

縦パスからの空中戦。以前までは簡単に競り勝っていた相手だから」と甘く見ていると……。

能力が強化された相手だということに気付かず、競り負けてしまうこともある。これは要注意!

スライディングの性能が若干変化!

スライディングを狙う際は相手の足元へ正確に!

相手ボール保持者にスライディングを仕掛けるときは、正確に足元を狙わないと成功しにくくなっている。

状況によるが、ルーズボールになったときは、スライディングした側がやや不利になる場合が多いように感じた。

CPUチームがさらに強力に!

大幅に変わったCPUのアルゴリズム。状況に応じて頻繁に戦術を変更したり、ときにはダイレクトパスを連発してゴールに迫ってくる!

隠しテクニック「シュートキャンセル」:シュートのゲージをためた後、シュートを撃つ前にショートパスボタンを押すと、シュートを撃たずにボールを切り返すモーションになる。これが「シュートキャンセル」と呼ばれるテクニック。シュートが至近距離に居る相手GKやDFに当たりそうになったときに重宝するので、ぜひとも覚えておこう。

ATTENTION!

これが新バージョンの注目選手だ!!

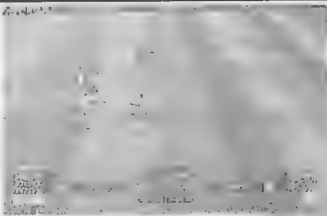
※まだまだほかにも強化された選手が居るので、キミの手で探してみよう!

最近活躍の選手に注目せよ!

より強化された選手を探すには、所属クラブおよび代表チームで近年目覚しい活躍を遂げているのはだれかをピックアップして調べるといい。

下の写真で紹介している選手たちがその代表例。ほかにも有力なプレイヤーは存在するので、これは、と思った選手はどんどん試してみよう!

カッサーノ(CASSANO:イタリア)

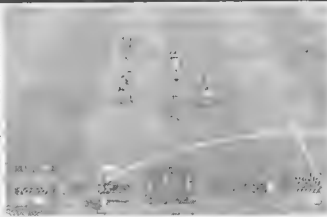
昨年のヨーロッパ選手権で早くもスタメンの座をつかんだ若手FW。素行不良が玉にキズだか、あらゆる攻撃の場面で決定的な仕事ができる。

アイマール(AIMAR:アルゼンチン)

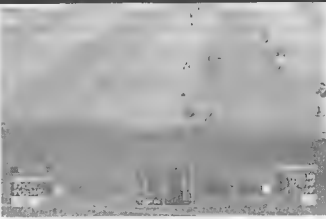
いわずと知れた天才パサー。監督交代により、代表チームで再びポジションを奪取、輝きを取り戻した。ゲームにおいても彼にボールを集めない手は無い!

ルーニー(ROONEY:イングランド)

10代という年齢にしてイングランド攻撃陣の一角を担う、逸材中の逸材。今回のバージョンアップで凄みを増した選手の筆頭といえるだろう。

ロナウジーニョ(RONALDINHO:ブラジル)

世界最高峰のボールコントロールテクニックで相手をほんろう! ストライカーで使うのか、チャンスメーカー役として使うのか迷ってしまう選手だ。

カカ(KAKA:ブラジル)

シュート、パス、ドリブルの各能力に、さらなる磨きをかけて急成長。これだけの選手をリザーブに置いておくのは、あまりにもったいない!

デコ(DECO:ポルトガル)

昨シーズンは所属クラブでヨーロッパチャンピオンに輝き、代表チームにも定着。中盤のあらゆる場面に顔を出し、攻守両面で活躍してくれることだろう。

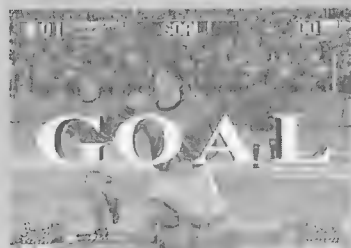
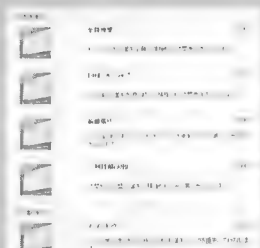
VS.NET 通信 ~第6回~

期間限定 今「VS.NET」に入会するととってもおトク!!

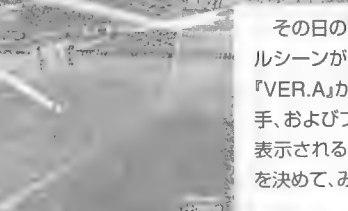
全国のユーザーの皆さんに、「春の VS.NET 入会キャンペーン」開催のお知らせ! 3月31日の時点で会員の人と、4月1日~5月31日までの間に「VS.NET」へ入会した人に、50,000ゴールドがプレゼントされるぞ!!

実際にプレイをすれば分かることだが、これだけのゴールドを集めるのは(対戦で連勝を続けない限り)かなり大変である。それだけに、今回のキャンペーンは破格のサービスといえるだろう。

高価な戦術を購入して研究に励むのもよし、アイテムを買い集めて選手をコーディネートして、ネタに走るのもまたよし。まだ「VS.NET」に加入していない人は、ぜひこの機会に申し込むべし!!

高価な戦術アイテムもスグ買える!!

今からでも遅くはない! 「VS.NET」に加入して、全国のライバルたちに殴り込みだ!!

戦術アイテムをすかさずゲット。研究を重ねて強くなれ!

華麗に魅せろ! TODAY'S BEST GOAL

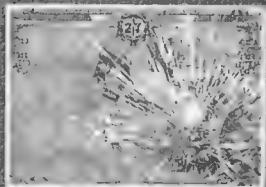
その日の最もポイントが高いゴールシーンが映し出されるデモ画面。『VER.A』からは、ゴールを決めた選手、およびプレイヤー情報も同時に表示されるように! 華麗なゴールを決めて、みんなにアピールせよ!!

VS4 の攻略記事連載は今回で最終回。今後は、今月号を含むバックナンバーを参考にして戦術、フォーメーション、起用選手などを研究し、どこまでも精進していただきたい。

今月はついに、対戦攻略よぉぉぉぉ！

カオスブレイカー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2004年12月[illegible]
■基板：TAITO Type X

多くのシステムが存在する『カオブレ』。対戦においては、相殺の仕組みを知ることは重要だ。攻撃と防御で起こる駆け引きを理解しよう。
イカブレの戦術指南にも注目だ！

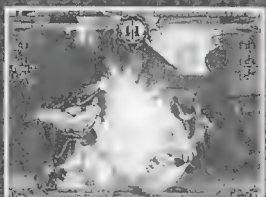
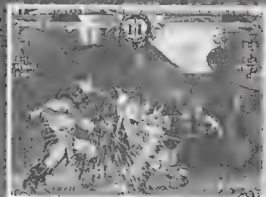
イカブレへの第一歩！
カオブレ対戦セオリー

本作には特殊なシステムが多い。対人戦においては、それらのシステムを有効に利用しなければ勝利するのは難しいので、対戦セオリーを覚えよう！

SIRを知る

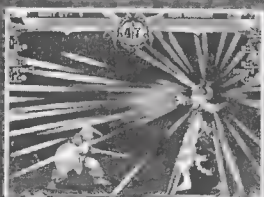
『カオスブレイカー』での対戦を語る上で、無視できないシステム「スタンド・インパクト・リアクション（以下SIR）」だ。このシステムはいわゆる「相殺」のような現象で、自分の攻撃判定が相手の攻撃判定や、前方ダッシュ、後方ダッシュとぶつかったときに発生する。SIRが発生した瞬間、両者ともすぐに動くことができ、キャンセル必殺技を仕込んでいれば、通常のタイミングで発生する。なお、前方および後方ダッシュのSIR判定は、D攻撃に対しては効果が無いことを覚えておきたい。

マナ・バーストを[illegible]に対してもSIRは発生するぞ。SIR発生時は[illegible]ので分かり[illegible]

防御

相手のジャンプ攻撃をどのようにしのぐかが、防御面の最大の焦点。[illegible]の対空技を出してもSIRが発生してしまうので、確実に跳び込みを撃墜するには、上方向に強い判定を持つ中攻撃にキャンセルをかけて多段の対空必殺技を出すのが効果的だ。跳び込み攻撃に対して前方ダッシュでSIRを発生させてもいいが、相手に読まれると着地から連続技をくらいかねないので危険だ。当て身系の必殺技を持っているなら、それも利用していこう。

写真はガースペットの当て身。上・中段技を当て身したらSIRのようなエフェクトが発生し、[illegible]。D攻撃には無効なので注意だ。ゾンの当て身は上・中・下段を[illegible]

攻撃

基本的に攻撃をガードされた後の硬直は長く、地上では技を振りづらい。攻めるには、ジャンプ攻撃キャンセル必殺技など、多段攻撃で跳び込もう。こうすれば、相手の対空技にSIRを発生させた上でつぶすことができるぞ。
ガードを崩す[illegible]通常投げだが、[illegible]合いが狭く[illegible]づらい。一方、コマンド投げはその技の[illegible]合いによるが、連続技に組み込めるので便利だ。もちろんガード崩しにも役立つので相手の動きを見て使い分けよう。

写真はゾンのマナ・バースト。発生が早く、自分の体より大きい判定の技なので、空中の相手に[illegible]当たりやすい。マナ・バーストの中には、このように[illegible]

全技表

必殺技コマンド	備考
Ⅰ A～C連打	特に無し
Ⅱ ↓↘→+A～C	2発目にMC可
Ⅲ →↓↘+A～C	MC可
Ⅳ ↓↙←+A～C	A～Cは連打可能、追加Dで蹴りが出る
Ⅴ 空中↓↙←+A～C	ヒット時、追撃可
Ⅵ →↘↓↙←→+A～C	A～Cで距離が変化
Ⅶ ↓↘→+D	前方移動技
Ⅷ →↓↘+D	前方空中移動技
Ⅸ ↓↙←+D	後方移動技
Ⅹ ←↓↙+D	後方空中移動技
Ⅺ 空中←↓↙+D	右三角跳び時に使用
Ⅻ 空中→↓↘+D	左三角跳び時に使用
↓↘→↓↘→+A～C	マナ・バースト
↓↙←↓↙←+A～C	マナ・バースト

イカブレ戦術指南

ここでは佐々木ヴリトラ先生の戦術を紹介。必見の[illegible]！

伝説のイカスカオスブレイカー、こと佐々木ヴリトラ。最近はマイクロダイエットがブーム。

立ち回り

ヴリトラだ。俺様が左の表を元に戦術指南してやる。
まず、跳び込み技からだ。遠距離は横に長く、空対空で主導権を握りやすいジャンプB。近距離は下に強い判定を持つジャンプCを使い分けていけ。ジャンプCの後に、空中で必殺技Ⅴをキャンセルで出せばS-I-R.への対抗策になる。ヒットしたら追撃できるから良く見ておけよ。
接近したら、もう一度ジャンプするか中攻撃をキャンセルして必殺技Ⅱや必殺技Ⅳを、状況によって使い分けて攻めを継続するのだ。
跳び込みからの必殺技ⅤとジャンプDは、めくり攻撃にしやすいことも覚えておけ。いつか必ず約に立つときが来るはずだからな！

イカブレムーヴ

これから先は、自信のねぇヤツはやらない方がいいぞ、難度が高いからな！
伝授するのはガードの崩し方だ。俺様は、移動技が多いので、こいつをフルに利用する。敵がガードを固めるようなら必殺技Ⅶから投げてやれ。相手がデカけりゃ必殺技Ⅴで体力を削りまくる。必殺技Ⅺ、Ⅻはうまく使うと、画面中を跳び回れる。当然敵も踏み台だ。必殺技Ⅶは密着で出せば敵の裏に回り込めるので、起き攻めで敵のガードを揺さぶれるぜ。
敵に攻撃が当たったら、マナ・バーストまで決めてやれよ。①は地上で必殺技Ⅱが当たった後に、②は空中の敵に追撃するときに使っていけ。
イカブレの道は険しいぞ！

こんにちは、シンドルです。今回はついに対戦攻略だね。『カオブレ』では、マナ・ゲージを半分使って、一部の技からマナ・バーストを連続技にできるんだ。マナ・バーストからマナ・バーストを出すことができるけど、この場合はマナ・ゲージのストックを三つ使うことになるから気をつけてね。ヴリトラさんの全技表中の備考にある「MC」はマナ・バーストでキャンセルできるということだよ。

闘劇前に最先端の知識と攻略を身に着けるべし!

CAPCOM FIGHTING Jam

CAPCOM FIGHTING Jam
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+6ボタン
■発売日：2005年10月中旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Impression

強い攻めにへの対応が難しい本作。今回は、現在猛威を振るう4強キャラとの闘いでのポイント攻略と、キャラ差を吹き飛ばす潜在能力を持つユンの最先端攻略を紹介だ。戦略に大きく影響する投げに関する知識集もしっかりチェックしてくれ!

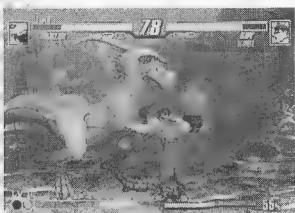
Text：志郎

投げの極意

投げを制する者が対戦を制する、といっても過言ではない本作。今回は知って得する投げ関連の知識、テクニックを紹介だ。細かい部分でやり込みの差を見せよう!

カプジャムの投げ

下段に各キャラの通常投げと、コマンド投げの間合いを表にまとめたので参考にしてほしい。それを踏まえた上で、ここでは、投げに関する細かいテクニックを紹介するぞ!

本作では、レバー入れ投げは発生が早いが投げ抜けされやすく、レバーニュートラルでの投げは、その逆の性質を持っている。起き上がりなど不利な状態から投げる場合は、前者を、跳び込み後など有利な状態から投げる場合は後者を使うようにしたい。

この距離がハウザーの投げ間合い。ガイが投げを出しても、当然投げられない。

投げる技術

投げを狙う場合は、常に対になる選択肢を用意して相手に二択を意識させよう。

例えば、リュウが密着でしゃがみ弱Ⓟをガードさせた後に、投げの代わりにレバー前入れ強Ⓟを出すと、相手の小技での暴れをつぶし、ヒット確認から強昇龍拳が連続技となる。このように、強力な打撃を裏の選択肢として意識させることによって投げの駆け引きが深まるぞ。

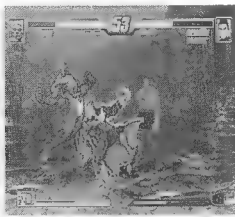
投げられない技術

投げに対するテクニックはいろいろあるので、状況に応じて使い分けが必要だ。

まず、全キャラ共通でできるのは、通常技のボタンを押した後、素早く投げコマンドを入力するというもの。これを使えば、相手の投げには投げ抜けが発生し、何もしなかった場合には、こちらの通常技が出せる。スキの長い投げスカりモーションが出ないという利点もあるので、特に投げ間合いが狭いキャラには、必須のテクニックだ。

続いて、後退して投げスカりを誘発させるというテクニック。移動スピードの速いキャラや、下段技の性能が良くないキャラが相手のときには狙えるので覚えておこう。

最後に、一部のキャラが持つ、出した直後から空中判定になる技を出して、反撃するというテクニックを紹介。かりんの無尽脚、ユリアンのデンジャラスヘッドバットが代表的だ。これらの技は投げられない上に空中判定なので、たとえ打撃技を重ねられても、単発のダメージしか受けない。非常に強力な回避手段だ。

前ステップはリターンが大きいので、キャラによっては狙ってみよう。

発生と同時に空中判定になる技は、強力な切り返しの手段だ。

各キャラの通常投げ間合い

広い ↔ 狭い
ハウザー(24)
リュウ、ガイル、ザンギエフ、ユリアン、春麗、ムクロ、イングリッド(17)
アレックス、レオ、かりん(15)
ベガ、ユン、さくら(13)
デミトリ、ヌール、ガイ、ローズ(11)
フェリシア、ジェダ(10)

※二つの表中の数値はターボスピード1でリュウが、密着から何フレーム後退したかを表している。なお、レバーを入れた投げとレバーニュートラル状態での投げの間合いは、同じである。

コマンド投げ(弱/中/強)※数値が一つのものはすべて同じ間合い

キャラ	技
ザンギエフ	スクリューパイルドライバー(50/48/41)、アトミックスープレックス(37) ファイナルアトミックバスター(46)
デミトリ	ネガティブストーレン(9)
フェリシア	挑発投げ(4)、ヘルキャット(9)※ESも同じ
アレックス	パワーボム(37/35/33)、ハイパーボム(42)
ユン	前方転身(17)
レオ	ガイアドライバー(38/35/32)、ギガスドライバー(35)
かりん	荒熊いなし(19/18/17)

よもやまCFJ
投げ補足1：かりんの立ち強Ⓚを空キャンセルして荒熊いなしを出すと、投げ間合いが少し広くなる。ユンとアレックスのレバー前入れ強Ⓟでも同じことができるが、タイミングはシビア。
投げ補足2：投げは立ち、しゃがみどちらの状態からでも出せる。スカり時は出した状態でのやられモーションになるので、スキにはしゃがみくらいにも当たる反撃をしよう。

闘劇で番狂わせを狙うならこのキャラだ！

ゲージがあれば、相手を問わず倒せる能力を持つユン。今回は、強力な連続技を徹底的に攻略したぞ。マスターして4強キャラに立ち向かえ！

強力連続技の始動技は、揚炮と立ち中Ⓚ。このどちらかがヒットしたら、そこから連続技で相手を気絶させてとどめ、というのがユンの狙いだ。揚炮を狙う状況は左の表にまとめたので参考にしてくれ。立ち中Ⓚは対空ブロッキングからや、投げの裏の選択肢として狙うと決めやすいぞ。

左下にまとめた連続技**A**は、空中の相手に立ち中Ⓚを決めたときに狙える連続技だ。地上で立ち中Ⓚを決めたときは前HJから着地際にJ中Ⓚを当てて、弱二翔脚につなごう。

キャラによっては、前方転身後に立ち中Ⓚが当たるので、さらにチャンスは広がるぞ。

ここでは、表にまとめた連続技の解説をしていくぞ。

・**A**は揚炮が使えない状態での基本連続技だ。

・**B**はゲージが1本以上たまった状態から気絶を狙えるぞ。2段目の弱虎撲子は、気絶値を調整するための選択だ。

・**C**はゲージがMAXの状態で狙う、全キャラを気絶させられる本命の連続技だ。

・**D**はゲージMAX状態から、ダメージよりも安定性を優先した連続技。ヒット数が少ないうちに揚炮を2回決めるのでミスしにくいぞ。

これらの連続技を、キャラや状況によってうまく使い分けていこう。

揚炮を決めることができる状況

[illegible]

ユンの大ダメージ連続技

A:【立ち中Ⓚ→垂直HJ弱雷撃蹴スカし→近立ち中Ⓟ→弱二翔脚→強虎撲子】

B:(画面端)中鉄山靠→弱虎撲子→揚炮→A
ダメージ／9787 気絶値／61

C:揚炮→A→(画面端)揚炮→A
ダメージ／13173 気絶値／72

D:揚炮→立ち中Ⓚ→垂直HJスカし→揚炮→A
ダメージ／10828 気絶値／41

ここでは表にまとめた連続技を利用して、4強キャラに強力連続技を決めることができる状況を紹介するぞ！

キャラによって、連続技の決めやすさが変わるので、それぞれ一番決めやすい状況を選んだぞ！

画面端を背負った状態で対空ブロッキングが成功すれば……。

ユピテルサンダーを中鉄山靠でくぐってしまえば……。

画面端を背負って、アナカリスに前方転身が決まれば近中ⓅからCだ！

ジェダの画面端のラッシュは強力だが、揚炮で切り返せば……。

ほかの対抗キャラ

4強に対して対抗できるキャラは、意外と多い。問題なのは、4強キャラ全般に対して互角に近い勝負ができるか、ということだ。

注目はデミトリとムクロ。この2キャラは回避能力が高く、切り返し手段が豊富だ。しかし本作は展開が早く、攻めが強力なので、守って勝つには、非常に丁寧なプレイが要求される。そのため稼働から時間がたつにつれ、使用人口は減っているのが現状だ。

ほかにもガイやレオ、ハウザー、フェリシアなどは、組み合わせによっては4強を苦にしない力を持っているが、それぞれ致命的な組み合わせがある。リュウ、ザンギエフの2キャラは、読み合いに持ち込むことができれば一気に勝てるが、それまでが苦しい。

4強キャラの本当の強さは、扱いやすく、全対応できることにあるということだ。

終始ペースを握り続けることができるムクロだが、判断ミスは許されない。

強力なラッシュを切り返す手段が豊富なデミトリだが、使い手は減っているようだ。

最新テクニック in 闘劇予選

今月も各地の闘劇予選で見られた、細かい対策やテクニックを紹介するぞ！

まずはオリジナルコンボ(以下オリコン)の、特殊な発動の仕方を紹介するぞ。

やり方は、連打キャンセルができる弱攻撃を出した後に、その技とオリコン発動(強Ⓟ＋強Ⓚ)を同時押しするというもの。発動後は、発生の早い技を出せば連続ヒットになるので、弱攻撃をヒット確認してオリコンが狙えるのだ。

入力の仕方は少し特殊になるが、予選で見事に決めて、会場を沸かせたプレイヤーが居たぞ！

確実にオリコンを決めることができるチャンスなので、練習しておこう。

なお、ほかのボタン同時押し行動にも応用できるぞ。

発生が早く、リーチのある中攻撃なら連続ヒットするぞ。色々研究してみよう！

連打キャンセルできる弱技2発でヒット確認して、オリジナルコンボ発動！

次は2P側のみ可能という、状況限定のテクニックを紹介するぞ。

画面端で、相手の頭を画面中央側に向けてダウンさせた場合に限り、倒れた相手をジャンプや空中移動技で飛び越えて、裏に回ることができる。この行動は、ガード崩しにかなり有効だ。

予選では劣勢からこのテクニックで逆転勝利したプレイヤーが居たぞ。

カプコンのタイトルではよく利用される現象だが、知らないと致命的なダメージを受けてしまうことがあるので気を付けよう。

なお、2P側ではオリコン中、空中の相手に地上攻撃を当てるときも、裏側に回ってしまいやすい。

とっさの状況に対処できる対応策を考えておこう。

なぜか着地は相手の後ろ側になるぞ。投げの後は、頭が中央側になりやすいぞ！

例えばリュウなら、画面端に投げた後、竜巻旋風脚を出してみよう……。

よもやまCFJ

前方転身補足：裏に回ってから立ち中Ⓚが当たるのは、アナカリス、ジェダ、ユリアン、レオ、ムクロ、ハウザー、ヌール、ガイ、ローズ、かりんの10キャラ。

連打キャンセル補足：上記のオリコン以外にもストⅢキャラはリープアタック、ウォーザードキャラはレベルアップ、アルティメットガード、イングリッドは前転に応用可能。

盛りだくさんの新要素を徹底紹介!

今回はついに始動となったインフィニティワールドの基本的な紹介から始まり、細かな城攻略、新要素の補足、初心者へのフォローなど、盛りだくさんの内容でお届けするぞ。

モンスターゲートオンラインⅡ 時空のフォークロア
■メーカー：コナミ
■ジャンル：オンラインメダルRPG
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年2月下旬(稼動中)
■使用基板：—

Text:もみあげ

モンスターゲートオンラインⅡ

ついに始動!! インフィニティワールド

参加条件である「ワールドの赤城を一つでも制覇」は満たしているかな?

試練の仕組み

キーワードの試練は城によってさまざまで、難度の低いものから達成困難なものまで存在する。初めは難度の低い城に何度も挑みつつ、簡単なキーワードを手に入れるまで頑張ってみよう(難度が高いと、キーワードを手に入れても達成が困難なため)。

運よくキーワードが手に入ったら、次はその試練に挑もう。条件を満たした状態で見事その城をクリアすれば、新たなインフィニティワールドへの道が開ける、といった仕組みになっている。

未知なる世界へ

インフィニティワールドはプレイヤーたちが作ったクリエイト城の中でも、人気の高い城で構成された世界。キーワードを手に入れ、その試練を乗り越えることで、さらに別の世界に進むことができるというものだ。君も全国のみんなと一緒に冒険しよう!

獲得率マークの数が多い城ほど、キーワードを手に入れやすい。

既にクリアできる状態だが、まずは試練を乗り越えるために行動しよう。

首尾よくキーワードの指示通りに試練を達成すれば、新天地への道が開ける!

キーワードの試練攻略例

●体力40にてクリアの証をとりし時、新たなる時空の扉が開かれん…

「HPを40ぴったりにして、祭壇に乗る」というのが条件。普通に挑むと調節がかなり困難だが、ヒールを持ち込めば簡単に達成できる条件だ。ダメージを受けることは簡単なので、ヒールは極力多めに持ち込もう。

●物を持たずして最後の階段を上りし時、新たなる時空の扉が開かれん…

最終階到達時に、カードを持っていなければOK。階段手前でカードを使い切れば達成できる。直前階層のカードは拾わずに、試練を乗り越えた後に戻って回収すれば最終階の冒険が楽になるぞ。

目指せ全城制覇!! 難城攻略 ～ワールド編～

ワールドに進出して、最初に立ち塞がる城の攻略を紹介していこう。

今回は、まず緑城である「SPLASH」、そして青城の「RAINBOW」と「CYCLONE」を攻略していく。難易度としては中級の城ばかりだが、どれもクセのある城になっている。また、青城の「RAINBOW」と「CYCLONE」では、装備系のカードを高確率で入手できる。難度の高い城に挑む際に必要となるので何度も挑むことになるだろう。

特に「RAINBOW」は砦から直接挑めるので、挑戦する回数はほかの青城よりも多くなるはずだ。

これから先の赤城・金城に向けて、高級ショップで装備品をそろえよう。

SPLASH

注意すべきは「通路の出入り口が塞がる」という部分。モンスターに囲まれると逃げ場が無いのでマルチ系が必須。ただ、落ちているカードに攻撃系が多いので、マルチ系の持ち込みは2、3枚でたりる。難敵は4、5階のブロッサ、6階のハンマーシェルあたり。最終フロア用にブライトを持ち込めば、より安全だ。

落ちているカードの大半は攻撃系。回復系カードを多めに持ち込もう。

RAINBOW

安定したクリアを望むなら、モンスターカード2枚と、ブライトを持ち込もう。1、2階は簡単だが、3階以降は慎重に進もう。3、5階は早めに階段を上がり、4、6階ではモンスターを召喚して、根気よく剣振り(※欄外参照)で待ち伏せしよう。初期配置の魔道士、ドラゴンをある程度倒してから進むと後が楽になる。

遠距離攻撃が厄介な城。クリアの証を取ってから3、5階を探索しよう。

CYCLONE

モンスターカード、マルチ系を2、3枚、マップを持ち込み、1階はマップで一気に2階へ。2、3階でレベルを上げ、リザードが一撃で倒せるようになったら、1階でカードを補充しよう。4階からモンスターが強くなるので、モンスターを召喚しての剣振りでレベルを上げよう。ショップを利用すれば、より安定する。

1階にリザート、2階のスピットに加え、4階のサイクロンが強敵。

剣振りについて:「剣振り」とはその場で攻撃を空振ってターンを経過させる行為を示す言葉。城攻略ではモンスターを召喚しての剣振りを推奨しているが、これは一旦階段を昇降して「仲間のモンスターが階段から出ていない状態」であることが前提となっている。こうすると仲間モンスターのHPがターンで減らなくなるのだ。特にセイントには必須ともいえるテクニックだぞ。

欲しいカードは自分で作る!! カード合成

不要カードのリサイクルか、レアカードで激レア発掘か……君ならどっち？

合成の仕組み

カード合成によって作られるカードは、その元となった「カードの系統」「レアリティ（星の数）」などの要素によって変動する仕組みになっている。例えばモンスターカードのみで合成されたならば、合成後のカードはほぼモンスターカードになるのである。どういった組み合わせで、効率の良い結果になるかは不明だが、回復系・攻撃系・状態変化系・装備系・モンスター系の中から欲しいカードの系統のみで構成した場合は高い確率でその種類のカードが出来上がる。しかし、必ずしも合成前より有効なものができるとは限らないぞ。

運がいいとカードの再抽選が始まる。再抽選時はレア度の高いカードが!?

使いどころを覚えよう!! 新カードの有効利用

追加されたカードの中でも、使い勝手のいい2枚の強力なカードを紹介。

トリック

敵一匹をプレイヤーの姿に変える効果がある。敵の目をそちらに向けることができるので、囲まれた際に絶大な効果を発揮する。

マルチトリックなら、複数のモンスターを変身させるぞ。

エナジードレイン

敵のHPを最大60奪う攻撃だけに、HPが60以上のモンスターに有効。攻撃と回復を同時に行なえる便利なカードだ。ただし、ガーディアンには効果が無いので注意しよう！

ルーパーのHPは61。効率よく回復できる相手だ。

新たな敵はくせ者ぞろい!! 新モンスター対策

新モンスターの中で、君が一番苦戦を強いられたモンスターはどれかな？

注目すべき強敵

新しく追加されたモンスターたちの中で、厄介な特殊能力を持っているのが、オクトパス、マイン、忍者、ソウルイーター、スティンガーの5体。どれもやり辛いモンスターばかりだが、今回は中でも後半に出現しプレイヤーを苦しめる、忍者とスティンガーを紹介するぞ！

忍者「背後に忍び寄る影……」

忍者は一度のターンで2マス分の移動ができることが最大の特徴。その移動力の高さから、突然姿を現す嫌なモンスター。特にうかつな高速移動や剣振りをしているといつの間にか接近されてしまう。対策としては忍者の現れる階層ではむやみな剣振りや、高速移動を控えて、とっさに囲まれてしまわないために部屋での戦い方も考えることだ。

忍者が出現する階層では慎重な行動が重要。むやみに高速移動を使っていると……、

気付けば背後にピッタリと忍者が!？　気付くのが遅いと退路を断たれて囲まれるぞ。

スティンガー「アイツは突然やって来る!?」

スティンガーは見た目も特徴的だが、脅威となる攻撃は遠距離からの攻撃にある。遠距離から飛び道具を放つタイプではなく「遠距離から一気に飛び掛ってくる」というもの。攻撃後は密着状態となりそのまま戦闘になるが、基本能力も高いため、なかなかの強敵といえる。モンスターの視界が広い城では、突然暗闇から襲ってくるぞ。ほかの遠距離攻撃と同じで直線状にほかの物体があると、攻撃をしかけてこない。スティンガーの居る階層ではモンスターを召喚して遠距離攻撃を封じるのが最も有効だ。

遠距離からスティンガーが飛び掛ってきた瞬間！　これは危ない!!

初心者必見! 基礎テクニック ～モンゲーのあれこれ～

ここでは、本作を遊ぶ上で知っていると役に立つ情報を紹介するぞ。

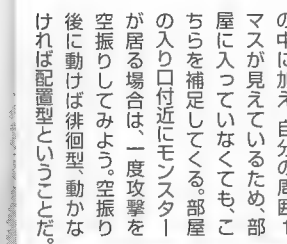
●高速移動の停止条件

通路で何気なく使われている高速移動。障害物にぶつかったり、部屋から通路、通路から部屋に入る時に停止するのは一般的だが、ほかにも高速移動が停止してしまう状況がある。それは以下の通り。

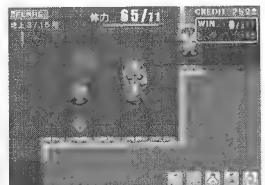
①障害物（岩や柱など）が直線状にある場合（一歩進むごとに停止する）。

②階段やカード、氷マス、ワープマスなどの上下左右4マスに隣接した場合。

③移動するとモンスターから攻撃を受ける場合。

これらのうち、特に③は覚えておいてほしい。知らないでいると大ケガの元だ。

直線上に障害物がある時は、高速移動でも1歩ずつしか進めない。

●行動の順番

プレイヤーとモンスターが交互に行動する本作だが、基本的な行動順序はプレイヤー→味方モンスター→敵モンスターの順。階段の昇降時はプレイヤー→味方モンスターと行動したことになり、昇降後は敵の番となる。いきなり攻撃されることもあるので、心の準備をしておこう。

階段を昇降するときは、敵モンスターに注意しよう。油断してるとやられるぞ!!

●モンスターの種類

モンスターには配置型と徘徊型が存在し、前者は動き回らずにじっとしており、後者は動き回っている（配置型は、プレイヤーが部屋に入るか、攻撃を受けると徘徊型に変化）。

また、それぞれ視界が異なり、配置型は部屋の中しか見えていないため、通路からモンスターの姿が見えていても、こちらには気付いていない。徘徊型は部屋の中に加え、自分の周囲1マスが見えているため、部屋に入っていなくても、こちらを補足してくる。部屋の入り口付近にモンスターが居る場合は、一度攻撃を空振りしてみよう。空振り後に動けば徘徊型、動かなければ配置型ということだ。

モンゲー事典 オフライン 新しい階層に来たはいいが、敵に囲まれていたという経験は無いだろうか？　こういった場合に役立つのが「フロアリセット」。やり方は簡単で、現在の階層から2階層離れた階に移動するだけ。そうすると配置されていたモンスターが再配置されるというシステムになっている。これを利用すれば、冒険を有利に進められるのだ。

春は対戦の季節！？

LONG RUN GAMES' BOOSTER

ボイスの違いによる技性能変化

キャラを決めたときにランダムで決まる技のボイスパターン。これは実戦に影響が無いと思われていたが、ディズィーの挑発、メイのグレート山田アタックは、何とボイスで技の性能が変化することが発覚した（詳細は左表を参照）。対戦ではHSやダスト、足払いを振って、どのボイスになるか確認してみるといい。

この性能差を活かし、ディズィーは強力な起き攻めができる。挑発はガード不能だが、しゃがみ状態には当たらない。しかし、起き上がる途中のモーションにうまく重ねると、しゃがみ状態にも挑発を当てられるのだ（やられ判定の大きいキャラ限定）。

挑発（ボイス『お願い二人とも～』時）は、画面端付近で魚を捕る時に使ってたんです（以下魚）フォースロマキャン→ダッシュから挑発。挑発（ボイス『いい子だから～』時）は、魚フォースロマキャンor通常投げ後ダッシュから挑発で、起き上がりにバッチリ重ねられるぞ。対応キャラは、ポチョムキン、アクセル、闇慈、ディズィー、スレイヤー、イノだ。

ディズィー挑発のボイスによる性能差

挑発ボイス	確認用ボイス（HS、Dなど）	発生	持続	硬直
お願い二人とも～	あっ	67	36	18
いい子だから～	いけない……！	42	25	18
どうしよう……	ダメッ!!	33	22	18

※表内の数字の単位はフレーム。挑発の共通性能 ダメージ0、攻撃Lv1、ガード不能（当て身、斧不能）。基定補正無し、ロマキャン可能。どの挑発パターンでも62フレーム目から、移動以外の行動でキャンセル可能

グレート山田アタックのボイスによる性能差

<table>
<tr><th>グレート山田アタックのボイス</th><th>確認用ボイス（HS、Dなど）</th><th>発生</th><th>持続</th><th>硬直</th></tr>
<tr><td>よ～し クジラさ～ん</td><td>たぁ！ メイラリアット！</td><td rowspan="3">9＋0</td><td rowspan="3">–</td><td rowspan="2">全体74</td></tr>
<tr><td>こうなったらぁーグレート山田アタッーク</td><td>よいしょ!! とんでっちゃえ！</td></tr>
<tr><td>かくなるうえは山田さ～ん</td><td>とぉ！ 星を見てきな！</td><td>全体84</td></tr>
</table>

※表内の数字の単位はフレーム。

ヒット時に近距離立ちSでキャンセルし、そのままガトリングから連続技を決められるぞ。

挑発を出し、持続の後半を重ねよう。ボイスが『どうしよう？』のとき以外は……、

別の技のボイスでどの挑発が出るか確認して、画面端で魚フォースロマキャン→ダッシュから、

コイチ提供 ミリア連続技

関東でもトップクラスの技術を持つミリア使い、「コイチ」氏提供の連続技を紹介（左カコミ参照）。連続技①、②のポイントは、HSタンデムトップフォースロマキャン→アイアンセイバーを、⬇⬊➡＋HS→⬇⬋⬅＋P＋K＋S→P離す、と入力し、その後のダッシュ➡＋HSをミリアの頭上で当てるように出す。サイレントフォースは、次のSタンデムの持続部分を当てるように出したいので、ディレイでジャンプSとHSの出すタイミングを調節し、高さを稼ごう。とにかく難度は高いぞ。

HSタンデムトップフォースロマキャン→アイアンセイバーがキモ。入力は難しいので要練習だ。

最新ミリア連続技

画面端の起き攻め時にゲージが50％あった場合の連続技

①HSタンデムトップフォースロマキャン→アイアンセイバー→➡＋HS→アイアンセイバーフォースロマキャン→Sタンデムトップ→しゃがみHS→ジャンプ【S→HS】（要ディレイ）→サイレントフォース→Sタンデムトップ→しゃがみHS→ハイジャンプ【S→P→HS】
※画面端限定、ゲージ50％使用。ザッパ、アクセル、スレイヤー限定。ダメージは約220

②HSタンデムトップフォースロマキャン→アイアンセイバー→➡＋HS→アイアンセイバーフォースロマキャン→ダッシュSタンデムトップ→立ちHS（1HIT）→Sタンデムトップ→しゃがみHS→ジャンプ【S→HS】（要ディレイ）→サイレントフォース→空中ダッシュ【S→HS】
※画面端限定、ゲージ50％使用。テスタメント、エディ、ヴェノム限定。ダメージ約は230

通常投げからのループ連続技

③通常投げ→（【遠距離立ちS→しゃがみHS】→ハイジャンプ【S→P→P→HS】）×2
※画面中央時、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、チップ限定。

四国最強はだれの手に？

ZOIDS ゾイドインフィニティ

去る2月11日、徳島のハロータイトー北島にて「ゾイドインフィニティ四国最強王座 決勝戦」が行なわれた。まだまだ盛り上がりを見せる『ゾイドインフィニティ』の大会リポートをお送りするぞ。

関西、九州からも刺客が多数!?

本大会「ゾイドインフィニティ四国最強王座 決勝戦」は、1月下旬に徳島、愛媛、香川、高知の四国四県にて予選が開催され、各県から代表四人ずつが決勝大会に駒を進めた。予選には、開催県以外にも京都や大阪、さらには福岡や静岡など、幅広い地域から参加者があるという、規模の大きな大会となったぞ。

また、決勝大会の前日から、決勝戦参加者以外にも遠征者が多数来県し 大会前から対戦が大いに盛り上がっていた。

大会開始前から多くのプレイヤーが筐体に集結 最終調整を行なっていた。

決勝大会出場ゾイドの割合

大会は、まず四人×4ブロックの1次リーグを行ない、上位二人ずつが2ブロックで準決勝リーグ、さらに二人ずつが決勝リーグに進むという方式で行なわれた。

決勝大会参加ゾイドは、LSが三人。GB、GO、BL、KWが二人。GS、PK、SL、BS、GGが一人ずつで、やや軽量級ゾイドが多い傾向にあったが、最強と名高いJAは姿が見えず。予選大会ですべて敗退してしまっていた。

固唾を呑んで勝負の行く末を見守る、ほかの出場者とギャラリーたち。

白熱の決勝リーグ

激戦を勝ち抜き、見事決勝リーグにコマを進めたのは、「FAKESTAR」(GG・徳島)、「ミエノコウ」(PK・愛媛)、「くま」(GO・愛媛)、「8411」(GS・高知)の4名。このうち、「くま」は福岡から、「ミエノコウ」は京都からの遠征組で、四国組二人と遠征組二人という構図での決勝リーグが始まった。

決勝は、まず「ミエノコウ」が「FAKE STAR」を下す。続く「くま」戦では、残ライフ9から執念の完全回避を見せ大逆転！ そのまま一気に優勝をもぎ取ってしまうかと思われた。

しかし、GOに不利といわれるシドニアステージを引いた「8411」が着実な回避技術を見せ、「ミエノコウ」の勢いを止める。そのまま「FAKE STAR」も下し、逆王手をかける展開になった。

優勝はこの二人で争われるかに思われたが、「くま」が「8411」と「FAKE STAR」に執念の連勝、2勝1敗で三人が並んだ。

勝敗を見ると「8411」は「ミエノコウ」を、「ミエノコウ」は「くま」を、「くま」は「8411」を下すという完全な三つ巴の状態に。結局、取得ラウンド数が1ラウンドだけ多かった「8411」が優勝する結果となった。

苦戦の末見事優勝した「8411」(GS)。「四国最強」と「死国最狂」の称号を受け取っていたぞ。

準優勝の「ミエノコウ」。京都からはるばる遠征を行ない、準優勝をもぎ取っていった。

四国最強王座決定戦 決勝リーグ表

	FAKE STAR	ミエノコウ	くま	8411	
FAKE STAR (GG)	＼	1-2 ×	0-2 ×	1-2 ×	0-3 (2-6)
ミエノコウ (PK)	2-1 ○	＼	2-0 ○	0-2 ×	2-1 (4-3)
くま (GO)	2-0 ○	0-2 ×	＼	2-1 ○	2-1 (4-3)
8411 (GS)	2-1 ○	2-0 ○	1-2 ×	＼	2-1 (5-3)

優勝 8411
(ジェノザウラー)

参加された皆さまおよび盛大な大会を開催していただいたタイトー様、本当にお疲れさまでした。今大会で、田舎者でも頑張れば結果を残せるという証になるとうれしいです。
追伸　タイトー様、全国大会開催に期待していいですか？(笑)

準優勝 ミエノコウ
(アイアンコング PK)

今回は後一歩およばず準優勝という結果に終わり残念です。今後もこのような大会が全国で開かれ、各地のレベルアップにつながれば良いと思います。次回は優勝できるよう、さらに研究を重ねます。

写真左上から FAKE STAR、くま
写真左下から 8411、ミエノコウ

おまけ？ の大会「トーマス杯」

決勝大会後、「トーマス杯」という名のミニ大会が開催された。

この「トーマス」とは、決勝大会の開催されたハロータイトー北島にある子供用の機関車トーマスのライド機のこと。大会は負け抜けで行なわれ、最後まで負け抜いた(？)プレイヤーは、トーマスライドに乗り記念撮影を行なうという、何とも屈辱的な大会だ。

しかし「FAKE STAR」が賞品のゾイドキットを既に所有しているということから、本大会の賞品に提供するという事態が発生！ キットは欲しいけどトーマスには乗りたくないという、各参加者ごとに葛藤のうずまく対戦が展開されていった。

その結果、見事(？)「NORI-X」が最後まで負け抜けてしまった。

最後まで負け抜いた「NORIX」。素晴らしい笑顔でのトーマスライドを披露してくれた。

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.61
MARCH 30, 2005
Text：MVP

ゲーセン占い

年齢が偶数の人は、クイズゲームでのプレイがさえます。難問珍問にも即答できて、知識の豊富さを身に染みて感じられるかも。

年齢が偶数の人は、麻雀ゲームでのツキが悪そうなので注意。大きな役を狙わず、手堅い役で上がっていく方針が良さそう。

combo BBS 連続技掲示板

もう春ですが、まだまだ寒いため指先に影響が出ることもあると思います。簡単なコンボを練習して体を温めてから、いざ本番に望みましょう。

ストリートファイターⅢ サードストライク：ユリアン（対豪鬼限定）
●（弱エイジスリフレクター→）滅殺豪波動→（強エイジスリフレクター→）天魔豪斬空

決める攻撃のすべてが相手の技という、特殊な連続技。ションに対しても、同じような手順でハドウバーストを2発決めることができます。

（兵庫県　雨草悠夜｣瀬翠さん）

㋵：画面端と端で弱エイジスリフレクター（以下エイジス）を発動し、ユリアンは少し前進、豪鬼は少し後退。続いて豪鬼が滅殺豪波動、ユリアンが強エイジスと出し、最後は跳ね返った滅殺豪波動を引き付けてから、豪鬼が超低空で昇り天魔豪斬空を出せば完成。滅殺豪波動と天魔豪斬空が同時にヒットします。何といっても、相手の攻撃だけで連続技を作っている点が面白いですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003：まりん（リーダー）&牙刀
●（まりん始動）ジャンプD→しゃがみB→ミヅチ（→スズメバチ→方向転換⬇）→交代攻撃→【弱風牙～旋牙】×2→【近距離立ちA→弱龍牙】×2

ミヅチ後は、最速でスズメバチを出して真下に方向転換をすると追撃が間に合います。牙刀に交代後は1回目の旋牙を高く、2回目の旋牙を低く当てるのがポイントです。

（新潟県　K・t a n iさん）

㋵：タイミング重視のループを二つ含んだ、難度の高い連続技。牙刀の弱風牙～旋牙は、旋牙のみを当てます。この部分だけ見ると、『餓狼M.O.W.』を思い出しますね。なお、ラストの近距離立ちA→弱龍牙は弱龍牙を5ヒットさせるのが条件で、難度は高めです。

月華の剣士2：楓（覚醒前、剣質技or極限定）
●（小ジャンプ【C→B→B】→←+A）×2→小ジャンプ【C→B→B】×2→【←+A→A→A→B→BC同時押し】→空牙～追加入力

ジャンプ攻撃を当てた後にキャンセルのタイミングで↓↘→+Bを入力すると、ジャンプBが出る現象を使います。これだけを決め続けることもできますが、着地後に←+Aを挟むと、つなぎのタイミングが難しくなります。

（神奈川県　全日本八稚女連盟@げんさん）

㋵：ジャンプ攻撃のループに←+Aでの刻みを加え、あえて難度を上げているのがいい感じです。『月華の剣士2』は意外にも連続技が豊富なゲームなので、いろいろなキャラで遊んでみては？

真JUNK部屋!!

よろずなお話をお伝えしているこのコーナー。今回のお題は前回に引き続き、対戦格ゲーにおける1Pと2Pの違いについて。前回は2D格ゲーだったので、今回は3D格ゲーを取り上げていきます。

3D格ゲーといえば『バーチャファイター（以下VF）』。このシリーズでも、1Pと2Pの違いが見られます。『VF2』では、ラウの斜上掌カウンターヒット時の浮きが2Pカラーだと低く、ジェフリーの小ダウン攻撃の移動距離（飛距離）が2Pカラーキャラだと短かくなっていました。いずれも2Pカラーのキャラは不遇です。1P2P（コンパネ）ではなく、カラーで決まるところが面白いですね。一方、『VF4』の場合はアオイの横周肘当てが2P側のみノーマルヒットでも連続ヒットする、という違いがありました。こちらはカラーではなく1P2Pによる違いで、1P側有利の原則を打ち破る現象ですね。

1P側有利の伝統を崩壊させる、アオイの横周肘当て。『VF4』でアオイを使うなら2P側で決まり？

基板の裏側 Reverse side of PCB

117 影の

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003

交代攻撃を空中でヒットさせつつちづるに交代し、着地と同時に三籟の布陣を出すと、本来は出るはずの分身が出ません。技の動作は継続されるので、その間ちづるは無防備な状態になってしまいます。同様に三神技之参を出した場合も分身は出ませんが、最後の気の塊を突き出す動作は行ないます。

（栃木県　宗慈さん）

㋵：出るはずの分身が出ないだけならいいのですが、硬直時間の長さと連続技にならない点ががかなり痛いですね。実戦で試すと相手が喜びそう……。

118 幻のプラトン

燃えろ！ジャスティス学園

恭介を使い、↘+強Ⓚかスーパー雷神アッパーを決めた後に↓↘→+強Ⓟ強Ⓚ同時押しと入力すると、空中で2プラトンを出すことが可能です。

（岩手県　セスと愉快な仲間達さん）

㋵：かなり前の投稿ですが、珍しいので採用です。この現象を起こした後に2プラトン返しを決めたりすると、さらに発展するそうです。設置してあるゲーセンを見つけたらトライ！

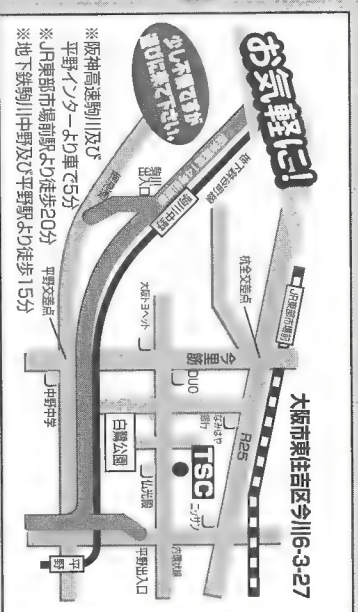
㋵&オヤジの編集後記

㋵：爺はまだ『Quest of D』やってる？
爺：う～ん、ぼちぼちだね。
㋵：俺も仕事が忙しくってさぁ。この本が発売されるころには、討伐数ランキングの1位から転落してるんじゃないかな……。
爺：それは残念！　というか、どこまで討伐数が伸びるのかが気になるね。
㋵：ところで、追加Dフォースカードの内容は見た？
爺：うん。あれスゴイね。16日以降はやり込む予定！
㋵：俺、稼いだお金以上に出費しちゃいそうで、かなり怖いんだけど……。
爺：じゃあ、やめとく？
㋵：無理だよなぁ～。

ザ・勘違い'05

ボイスを聞いた際に「?」と思ったらさぁ大変。もう勘違いが耳から離れない……。今回は差出人不明ながら、続編の話題が旬な作品から。

『ザ・ランブルフィッシュ』のゼンの勝ちゼリフが、「……変身だ！」にしか聞こえないそうです（本当は「……どいつだっ!!」）。ゲームがゲームならそれでも問題無いのですが……。このゲームだと、タイトルにちなんで魚にでも変身するのでしょうか？

情報求ム!? 61回もの連載を重ねてきたアルカディア屈指の長寿コーナー「ジャンク新聞」ですが、次号よりお休みをいただくことになりました。とはいえ、完全に打ち切りと決まったワケではなく、皆さんの要望や投稿があれば、パワーアップして帰ってくる予定です！　充電期間中にいただいた投稿も掲載対象となりますので、応援コロシク！
⊕メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第28回　無限宇宙に浮かぶ基地

BOSCONIAN

広大な宇宙を攻める自由スクロールシューティング

がんばる全方位シューティング

80年代初頭のビデオゲームは、新たなるジャンルが生まれ、広がり続けていたといえるだろう。それは『インベーダー』ブーム後の低迷期に、各社がブーム再燃を目指してたどった道でもあった。既存ジャンルである宇宙戦争をテーマにしたシューティングゲームも依然根強い人気を持ち、多くのタイトルが開発されていた。それまでのシューティングゲームは、固定画面や横スクロールが中心であったが、81年末にその枠を打ち破るゲームが生まれた。

東京に本社を置き『ギャラクシアン』や『パックマン』などのヒットを飛ばしたナムコは、81年秋に『ボスコニアン』を発表する。この新作ゲームは、全方向に限りなくスクロールするという画面構成で、シューティングゲームの「空間」を広げたタイトルでもあったのだ。

宇宙空間が無限に続く

『ボスコニアン』は横画面を採用したシューティングゲームで、メイン画面の中央に自機であるスペースパトロール機が配置される。そして区切られた右側の画面に得点とマップが表示されていた。同社がちょうど一年前に発表した『ラリーX』の宇宙版といった画面構成であった。メイン画面は自機の動きに合わせてスクロールし、全方向に移動できる。マップの上下左右の端はつながっているため、実質的に無限に自由スクロールが可能となっていた。画面上の隕石を破壊するアタリ社の『アステロイド』のような、特に海外で人気のあったジャンルの影響を感じる作品だが、広い宇宙空間にカラフルな基地が登場し、戦闘機が飛び交うスクロール画面の『ボスコニアン』は、それを超えようとする意欲的な新作であったといえるだろう。

敵をかわす基地を壊す

「ブラスト・オーフ!」という音声とともに、ステージがスタート。そしてゲーム開始時や敵の接近時などに、さまざまな合成音声が流れる。

『ボスコニアン』のクリア条件は「基地の全破壊」であり、いわゆるザコ敵は逃してもかまわない。マップの緑色の点が基地の配置された位置で、それを見ればおおよその位置関係が把握できる。また画面上には隕石や機雷、敵ミサイルなどが出現。機雷は爆発時、広範囲に誘爆するため、離れて破壊することが要求された。自機は攻撃ボタンで前後同時に弾を撃てるため、逃げながらの攻撃も可能となっている。

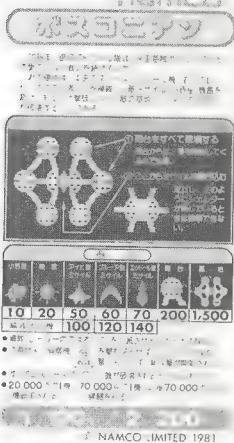
敵の攻撃は基本的には各種ミサイルの体当たり攻撃のみ。追尾したり曲線を描いて回り込まれたりするので注意が必要とされた。全方向スクロールゲームでは画面外のあらゆる方向から何が出現するかわからない。移動する方向や敵の出現によって、同じ面でもプレイするたびに違った展開がある。その「読めない攻撃」がゲームの展開を面白くしたのだろう。

ターゲットとなる緑色の基地の破壊方法は、周囲6カ所の丸い部分を破壊するか中心部のコアが開いた時に弾を一発撃ち込む。ただ、コアからミサイルを発射し、攻撃してくるため、ここでも注意が必要だった。目的は基地破壊なのだが、周囲にも隕石がちりばめられていたり、基地を狙っている時に敵機が突っ込んでくるなど、さまざまな罠が仕掛けられていた。しかも逃げ続けていればいいというわけではない。ときどき出現する偵察機を撃ち逃すと、敵の総攻撃が始まってしまう。総攻撃時には「コンディションレッド」の音声が繰り返し流され、緊張感を高めた。

基地の向きも縦や横のものがあり、一つの基地を壊さないと隣の基地を壊しに行けないなど、配置にも工夫が凝らされていた。当時としてはかなり複雑に盛り込まれたゲーム内容に、熱中するプレイヤーの姿も多く見かけられた。

ちなみに筐体写真に少し違和感を感じた方も居るかもしれない。以前『ラリーX』の回でも触れたが、ナムコ製テーブル筐体では右レバー左ボタンが標準仕様であった。このためゲーセンでは、右レバーと左レバーが混在するという複雑な状況も当時ならではの事情であった。

『ボスコニアン』の基本画面

8方向レバーでスペースパトロール機を操作し、飛来する敵や隕石などの障害物をかわしていく。そしてレーダー画面を頼りに、宇宙空間に浮かぶ緑の敵基地を全て破壊するのがゲームの目的だ。攻撃は1ボタンのみで行なう。

『ボスコニアン』のインストカード

ゲーム説明が書かれたインストラクションカード。主に基地の破壊方法が説明されている。またインストカード上で、ゲームの背景設定であるストーリーが書かれている。ゲーム名は「宇宙海賊ボスコニアン」という敵の名前から付けられたようだ。

宇宙空間に声が響く

「しゃべるTVゲーム」のふれこみで初めて合成音声を実現したサン電子の『スピーク&レスキュー』が登場したのは、80年夏。その後も数々のビデオゲームに「声」という効果音が使われた。ナムコ製としては『キング&バルーン』(80年)に続き、『ボスコニアン』が音声を出すゲームの2作目であった。当時はゲームがしゃべるというだけで注目を浴びた時代でもあった。

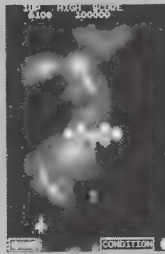
本物の宇宙は限りなく広い。もちろん地上に居る我々はその広さを知ってはいても、実感することはできない。広大な宇宙空間での戦闘、そんな世界を感じながら当時のプレイヤーはゲームを遊んでいたのかもしれない。画面をスクロールさせればゲームマップを広げることができる。また宇宙空間をイメージさせるイラストや、インストに書かれた舞台の説明などで世界観をふくらませる手法は、この時代には画期的であった。そのイメージ戦略ともいえる演出が、ナムコゲームの大きな魅力であったことに、当時どれだけの人が気付いていたのであろうか。

『ボスコニアン』が作った流れ

スクロールといった表現が再現不可能であったため、『ボスコニアン』はMSXやソードM5などのパソコン用に移植された程度で、ファミコンのような80年代の家庭用ハードには移植されていない。このためアーケード基板は重宝され、比較的長く稼働していたが、『ボスコニアン』のゲーム性を活かした後継タイトルは登場していない。

『ブラストオフ』(NHシステム/ナムコ 89年)

『ボスコニアン』のキャラクターを採用した、縦スクロールシューティング。基地が画面上部から転がってくるのを撃つだけ、といった単純化した印象だが、今見ると懐かしさを感じられる。

『ボスコニアン』のカタログ

『ボスコニアン』の巨大基地が描かれたイメージイラストは長岡秀星氏のデザインということもあり、話題を集めた。同様に『ボスコニアン』の美麗な絵がデザインされたポスターも製作され、当時ゲームセンターに通っていた人は、見たことがあるのではないだろうか。

募集

「アーケードゲームライブラリー」はゲームの歴史をちょっとまじめに振り返るコーナーです。扱ってほしいタイトルやなつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などをお待ちしております。新作の少ない現代に過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思います。過去の面白い映像や資料の投稿、レトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。また、当時の話を聞かせていただけるオペレーターや、当時の開発者の方からのご意見もお待ちしております。

あて先はこちら(※住所が変わりました!)
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
AGLコーナー

参考資料
「ゲームマシン」1981年-1982年(アミューズメント通信社)
「オールアバウトナムコ」(電波新聞社)
「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第63回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

業務用モニタを100%活用しよう

業務用ゲーム基板を楽しむなら、業務用モニタにつなぐに勝るものは無い。しかし、最近は程度のいい中古モニタの流通量が少なくなり、入手が難しくなっている。21世紀も明けて4年、20世紀の遺産ともいえる（中古）業務用モニタの選び方、使いこなしを紹介しよう。

業務用モニタを使おう!

1 業務用モニタを知る

業務用モニタとはどんなものか？　まずはそこから紹介しよう。ふだんゲームセンターで見かけるゲーム筐体に内蔵されているアレの素性とは?

業務用モニタはなぜ必要?

業務用モニタとは、ゲーム筐体に組み込まれているモニタのこと。1980年代〜1990年代に製造された業務用モニタの中古品が、基板ショップを中心に個人向けに流通している。業務用とはいっても家庭用電源（100V）で動かせるので、家庭でも使えるのだ。

旧JAMMA〜以前の基板は、映像信号が細部まで規格化されていなかった。従って、業務用モニタはバラ付きのある信号を入力でき、自由度の高い調整が可能な設計になっている。

業務用ゲーム基板をきっちりと映すには、業務用モニタのそうした性能が必要なのだ。

入門時は家庭用テレビで済ませたいと思うものだが、うまく映らないゲームがたくさんある。それらに遭遇すればするほど、業務用モニタの必要性を強く感じるようになるはずだ。

業務用モニタ選びのポイント

POINT 1 サイズで選ぶ

業務用モニタの導入を思い立ったら、どれぐらいのサイズにするかを考えよう。大きいほどいいと思う方が多数だろうが、大きいほど重量もかさむことに気づいてほしい。縦にしたり横にしたり、移動させたりということまで考えて選択しよう。

サイズ/重量比較

画面サイズ	サイズ	重量
14インチ	340×270×360	9Kg
18インチ	440×400×410	17Kg
25インチ	550×520×450	27Kg

POINT 2 周波数と電圧で選ぶ

サイズが決まったら、次は周波数と電圧。一般的なJAMMA基板の場合、周波数は15.75KHz、出力電圧は5Vだ。ただ、『ゲイングランド』（セガ）や『サイバリオン』（タイトー）など24.83KHzのゲームを楽しみたい場合は、その周波数にも対応したものが必要になるし、NAOMIマザー対応ゲームなど、JVS規格のゲームを高画質で楽しみたいなら、さらに31.47KHzにも対応している必要がある。この辺りは一筋縄にはいかないので、次ページの解説を参考にしてほしい。

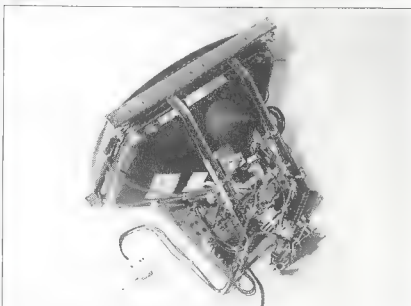
主要な業務用モニタメーカー	
(株)三和電気製作所	http://www.sanwael.co.jp/
東映通信工業(株)	http://www.toeitsushin.co.jp/

※最大手だった(株)ナナオは業務用から撤退

業務用モニタの流通形態と外観

業務用モニタは筐体に入れて使用するのが前提なので、基本的にブラウン管がムキ出しだ。流通形態は大きく左に挙げた3種類だが、価格のバランスポイントとなるアングル付きのものは少ない。

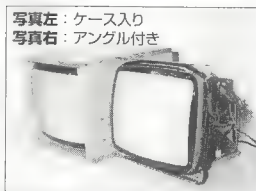
1 アングル付き 価格例:約5,000円〜

本来業務用モニタは写真のようなアングル（金属の枠）付きで販売されている。アングル付きだとブラウン管と制御基板が一体化しているので、棚などにセットしてそのまま使用できるし、筐体組み込み時に便利。

中古でアングル付きのものはなぜか少ない。写真のものは、入力端子をD-SUB15PINに加工してある。

2 アングル無し 価格例:約5,000円〜

中古モニタとしてはよく見かけるタイプ。しかし、このままでは危険過ぎて使用できない。ベニヤ板などでケースを製作し、その中に収めて使用する必要がある。

3 ケース入り 価格例:約7〜8万円(21インチ)

基板ショップなどが独自にケースに収めて販売しているもの。使いやすいが、一般的に高価で、筐体修理用には不向き。中身はアングル無しの状態だ。

写真左：ケース入り
写真右：アングル付き

ゲー事典 お便り募集中…　…当コーナーでは、ネタや感想を募集中です　また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております　すべてのお便りはこちらまで　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

サイズによって変わる画面調整機能とその違い

業務用モニタにも性能差あり 買う前の確認が必要

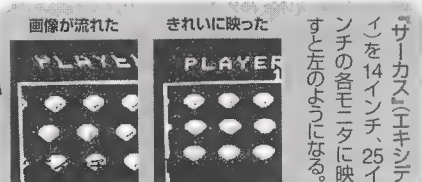
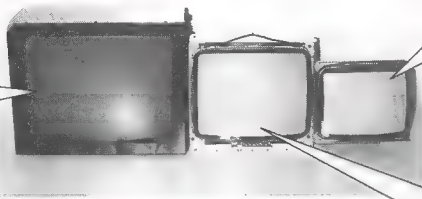
同じメーカーのモニタであっても、サイズや年代により性能に差がある。一例として、一般的な仕様の業務用モニタの、サイズによる調整機能の違いを紹介しよう。

25インチ

画面の調整機能は充実している。入力周波数は15.75KHz、24.83KHzのほか、31.47KHzまで対応しているものもある。31.47KHzまで対応しているものはまだまだ新しく、中古で出回ることは少ない。また、15.75KHzや24.83KHzのモニタはRGB入力が5Vp-pだが、31.47KHzのものは0.7Vp-pになっており、業務用モニタというよりはパソコン用モニタだ。14、18インチに比べると同期の受付範囲がやや狭く、古い基板では画像の一部が流れることがある。画面が大きい分、画質の調整が悪いと映像に表れやすい。

1台でオールマイティにこなせるモニタは存在しない、というのが現状だ。自分の部屋の広さや、プレイするゲームに合わせてチョイスする必要がある。

※標準的な製品といえるナナオ製の14インチ、18インチ、25インチの各業務用モニタで例示

『サーカス』(エキシデイ)を14インチ、25インチの各モニタに映すと左のようになる。

14インチ

同期信号の受付範囲が広く、25インチでは映像が乱れてしまうものでもうまく映る場合が多い。ただし、画面調整機能が少ない。上下反転、左右反転ができないものが多い。入力周波数は15.75KHzか24.83KHzのどちらかで、両対応のものは中古ではまず無い。基板交換の必要の無い専用筐体用として多く使用されるからだろう。

18インチ

画面の調整機能は充実している。画面の上下、左右反転のほか、入力周波数切り替えのできるものが多い。18インチは過去にテーブル筐体や小型のアップライト筐体でよく使用されていたものなので、製品によって機能的な差がかなりある。従って、購入する前に自分の要求を満たしているか確認が必要だ。

モニタの映像入力端子について

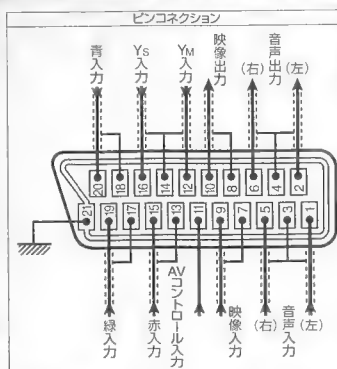
さて、悩み多きモニタ選びを終えたところで、次に問題になるのがRGB信号および同期信号の入力コネクタ。中古モニタからは映像入力用の線がぶつ切り状態で出ている場合が多い。つまり、ここにコネクタをつながないことには使えないということだ。一般的な民生機器に付いているRGB入力端子といえば下図右のアナログRGB21PINマルチ入力端子だが、最近ではその端子が入手しづらくなった。入手容易な下図左のD-SUBコネクタ仕様にするのをおすすめする。

アナログRGB15PIN端子配列

端子番号	信号名
1	赤(R)信号入力
2	GND
3	緑(G)信号入力
4	GND
5	青(B)信号入力
6	GND
7	不使用
8	不使用
9	不使用
10	音声信号入力(左)
11	音声信号入力(右)
12	GND
13	不使用
14	水平同期信号(H.SYNC)
15	垂直同期信号(V.SYNC)

複合同期信号の接続……ゲーム基板など、水平同期信号(H.SYNC)と垂直同期信号(V.SYNC)に分かれていない同期信号である複合同期信号(C.SYNC)を出力する機器をつなぐ場合、水平同期信号(H.SYNC)の方に接続

業務用モニタとコネクタとの接続……上図1、3、5、14番ピンとそれぞれのGNDに配線すればOK

アナログRGB21PINマルチ入力端子配列

端子番号	信号名		
1	音声信号入力(左) 0.4Vrms 入力インピーダンス 47kΩ		
2	音声信号出力(左) 0.4Vrms 入力インピーダンス 47kΩ		
3	音声入力GND		
4	音声出力GND		
5	音声信号入力(右) 0.4Vrms 入力インピーダンス 47kΩ		
6	音声信号出力(右) 0.4Vrms 入力インピーダンス 47kΩ		
7	映像入力GND		
8	映像出力GND		
9	映像/同期信号入力 1Vp-p 75Ω負同期		
10	映像/同期信号出力 1Vp-p 75Ω負同期		
11	AVコントロール入力信号	低レベル 0~0.4V DC 高レベル 3~5V DC	入力インピーダンス 22kΩ
12	YM入力信号	低レベル 0~0.4V DC 高レベル 1~3V DC	入力インピーダンス 75Ω
13	赤(R)入力GND		
14	YS、YM入力GND		
15	赤(R)信号入力 0.7Vp-p 75Ω		
16	YS信号入力	低レベル 0~0.4V DC 高レベル 1~3V DC	入力インピーダンス 75Ω
17	緑(G)入力GND		
18	青(B)入力GND		
19	緑(G)信号入力 0.7Vp-p 75Ω		
20	青(B)信号入力 0.7Vp-p 75Ω		
21	ケースGND		

RGB入力端子……RGB(75Ω)出力端子を持った機器の信号を入力/**映像・音声入力端子**……機器からの映像・音声信号を入力/**映像・音声出力**……外部機器へ映像・音声信号を出力/**コントロール端子**……機器からの切り替え信号を入力 **同期入力**……同期信号は9番ピンの「映像/同期入力信号」に入力する/**業務用モニタとコネクタとの接続**……上図9、15、19、20番ピンとそれぞれのGNDに配線すればOK

モニタをどこで買うか? 悩む前に基板ショップへ

業務用モニタはどこで買うか? まずは、本誌掲載の基板ショップに尋ねてほしい。それが最も確実な道となるだろう。それ以外ではネットオークションを利用する、行きつけのゲームセンターにお願いしてみる、などといった手があるが、故障時の対応などアフターサービスも考慮したい。

業務用モニタが故障したら?

愛用している業務用モニタの調子が悪くなった場合、修理に出さなくてはならないが、古いモニタの場合はメーカー修理が受けられないことがある。そのようなものでも修理してくれる業者を紹介しよう。修理を依頼する場合は、電話で問い合わせをしてからモニタを送る。モニタ基板のみの送付でOKな場合もあり、その場合送料がかなり安く済むぞ。X68000シリーズ用モニタなどの修理も受けてくれるそうだ。

(有)サンメック
TEL. 045-312-9705 / FAX. 045-312-9706

ゲー事典 ブラウン管には高電圧がかかっており、ケースに収められていないタイプは率直にいって扱いが難しい。高額だが、一定の安全が確保されているケース入りのものを選ぶのが無難だろう。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1989年／平成元年

コナミ

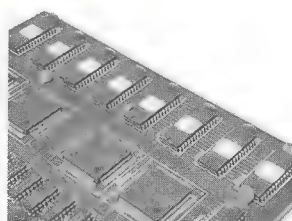
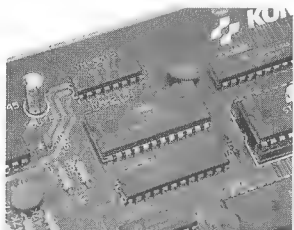
クオース

開発元	コナミ	ジャンル	アクションパズル
発売元	コナミ	操作系	2方向レバー＋1ボタン

システムボード	専用基板
CPU	コナミカタムCPU（052001）＋Z80
サウンド構成	YM2151
表示色数	カラー
スペック	＋5V/＋12V

あわてず、騒がず 四角にしなさい

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

メインCPUには、カスタムCPU（ロケーションNO.F18）052001を搭載。

512kbitのマスクROMがずらりと並ぶ。

音源はFM方式のYM2151。軽快で、いかにもコナミ的なBGMが印象に残る。

DETAILS

カスタムIC
サウンドROM
音源IC（YM2151）
サウンドCPU（Z80）
音声回路
データ/キャラクタROM
V-RAM
プログラムROM
メインCPU（KONAMIカスタム）
JAMMAエッジコネクタ
DIPスイッチ

用語解説

コナミのDIPスイッチ：特徴のあるコナミのDIPスイッチですが、『ゼクセクス』からはソフトウェア上で各種設定を行なう、いわゆるソフトウェアDIP方式に移行し、ハードウェアのDIPスイッチは無くなってしまいます。

GXナンバー：GX（開発）ナンバーは973。この数字、百の位が開発を始めた西暦の2桁目に当たります。下2桁は任意。ですのでタイトルが判らなくても、89年か99年（79年はまだナンバー無し）の基板だな、って分かりますね。

HARDWARE CHECK

A4サイズほどの一枚基板です。コナミでは『クオース』、『クライムファイターズ』辺りから、このサイズでリリースされるようになりました。それ以前、80年代のコナミ基板はいささか大きく、「このぐらいの大きさがちょうどいい」とコレクター受けしたものです。8-8-4ビットの3連DIPスイッチもコナミならではの構成。このようなメーカーの癖を覚えるのも、基板をいじる楽しみの一つだと思います。

サウンド制御用のCPUとして、Z80を搭載。

4連弾をブロックにひたすら撃ち込むだけというシンプルなゲーム性。しかし、不思議な中毒性がある。

君は知っているか？

テトリスブームに乗っかったアクションパズルなんですが、いわゆる落ち物パズルではない独特なゲーム性で、メーカーが標榜するシューティングパズルというジャンル名がよく似合います。

ストーリー的には「宇宙空間で爆発が起こり、地球にブロックが降ってくるので撃って消せ！」といった具合。

迫りくるL字やコの字型のブロックのすき間にブロックを撃って埋めて四角い状態にするというルールで、撃ち損じは自爆を誘発します。

連鎖はしない方が楽な場合が多いのですが、ついつい狙ってしまう。その結果自爆してしまうことがしばしば。難度はプレイヤー次第といったところでしょうか。

高得点を狙うには、極めて正確なレバーさばきと1発のズレも許されないボタンさばきが必要です。作業ゲーム度はかなり高いですが、それが持ち味だと思います。

とにかくレバーさばきがじれったい！ コントローラがレバーじゃなくてセンサーダイヤルだったら、もっと奥深く、超人的なプレイができたんじゃないでしょうか。

ゲー事典 ワタクシめはMSX2版でもプレイした経験あり。キーボード操作は、なかなか『クオース』にマッチしてましたよ。（担当編集）

みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX + GUITARFREAKS & drummania + pop'n music

今月は、ギタドラシリーズのサウンドディレクターでありコンポーザーでもある泉陸奥彦氏に大インタビュー！　さらに、現在大好評発売中のPS2版『beatmaniaⅡDX 9th style』の情報も掲載。盛りだくさんでお届けっ!!

ギタドラシリーズサウンドディレクター

泉 陸奥彦 大いに語る!

泉 陸奥彦 [illegible]

ギタドラシリーズのサウンドディレクターであり、コンポーザー・ギタリスト・ベーシストでもある。1作[illegible]

音楽人・泉 陸奥彦！

――音楽を始めたきっかけは何でしたか？

[illegible]校の時、ラジオから[illegible]ロックギター[illegible]に[illegible]を受け[illegible]。それから[illegible]販元で一番安いエレキギターとミニアンプを手に入れました。当時は曲をコピーする正確な耳も根気もありませんでしたから、コードも知らないのにいきなり曲を作っ[illegible]。でも不思議と、音楽知識ゼロでも何となく曲は出来ていたんですよ。

――[illegible]

ほかの[illegible]ませんでしたか

[illegible]シンセサイザー・ミュージックに興味を持ってしまい、いろいろな[illegible]いくことになるんです。当時自分の部屋は、床から天井までシンセサイザー、[illegible]、レコーダーなどの機材で埋め尽くされていました。[illegible]お金が[illegible]状態でしたね。

――そうでしたか（笑）。[illegible]シリーズと関わって[illegible]

『beatmania』、『DDR』[illegible]で音楽ゲームが[illegible]注目を集めていたころ、当時のディレクターが「ギターのゲームを考えているのですが、ギターのことは全然知らないので、いろいろ教えてください」みたいなことを言ってきたんですよ。

それまでアーケードゲーム[illegible]ゲームセンターではせっかく苦労して作ってもほとんど聞こえない、ということがしょっちゅうだったんです。

[illegible]をちゃんと[illegible]ゲームが[illegible]覚えています。

――1作目から[illegible]作まで通[illegible]

『GUITARFREAKS』は[illegible]では隠し曲も含めて[illegible]50曲ぐらい作っています。当然、コンポーザーの人数も増えましたし、それに伴って、[illegible]のジャンルも幅広いものに[illegible]。一番の変化といえば、[illegible]少しずつ[illegible]になったことでしょうか。より一般の人にもアピールできるものになってきたのだと思います。

――[illegible]は何でしたか？

CD、映画音楽、テレビから流れる[illegible]でもインスパイアされますよ。楽器からインスパイアされることもあります。

新しい楽器を買ったときにはいろいろなアイデアが出てきますね。ですから、アイデアに[illegible]新しい楽器を買うのが一番（笑）。

作曲時に手放せない物

ギター

（フェンダー ストラトキャスター）

曲を作るときに手放せないものは、こいつです。最近のメインギターで、何の改造もしていない非常にオーソドックスなストラトですが、実[illegible]音がします。

最近凝っているもの

フレットレスベース

（フェンダー ジャズベース）

去年ぐらいから、フレットレスベースを弾き始めました。『GFV』&『DMV』の自分の曲は、全曲このベースです。

ギタドラで新しい世界を！

――[illegible]

得意なのはやはりハードロックやプログレです。それもあまり構成のきっちりしたものではなく、即興でできるような曲が得意ですし、好きでもあります。バンドでスタジオに入って「せーの」で演奏しながら曲作りができたら最高なんですが、当分実現は難しそうです。

作ってみたいジャンルは、ギターとドラムの無い曲が作ってみたいです（笑）。でもこれは、一生無理ですね。

――[illegible]

収録曲数は過去最高。画面もきれいになりました。今回もGFDMが誇るサウンドスタッフが気合いを入れて作った曲が満載です。末永くかわいがってやってください。

――では最後に、ファンの方々へ一言、メッセージをお願い致します！

これは以前からよく言っていることなんですが、『GuitarFreaks』、『DrumMania』を通じて、本物の楽器に興味を持ってもらえることが最高の喜びです。「GFDMがきっかけで本物のギターやドラムを始めました」という人の話をよく聞きます。これからもそういう人たちが増えることを願ってやみません。

この記事を読んでいるそこのあなた！　ギター始めませんか？　ドラム始めませんか？　新しい世界が広がりますよ。

サウンドもグラフィックもパワーアップ!!
PS2版『9th style』発売中！

ハイクオリティなサウンドとグラフィック！

現在発売中のPS2版『beatmaniaIIDX 9th style』(以下『9th』)は、今までのPS2版に比べグラフィック、サウンドがさらにハイクオリティーにパワーアップ！　専用コントローラーを使ってプレイすれば、よりアーケード版に近いプレイ感覚を味わえる。また、ゲームモードも充実しているので、すべてのプレイヤーが安心してプレイできるぞ。これで苦手な曲をみっちり練習して、ゲーセンへGO！

新曲も充実の67曲！

収録曲はアーケード版『9th』の新曲60曲に、PS2版用の新曲7曲、そして旧曲19曲に加え先行収録1曲の合計87曲という大ボリュームで、やり応えも抜群！　中でも要注目は、家庭用ポップンミュージックに収録されていた"Usual Days"のリミックスバージョンと、『10th style』収録の高難度曲として有名な"No.13"だ。とりわけ本作でしかプレイできない"Usual Days"のリミックスバージョンはムービーも注目！　ぜひプレイしてみてほしい。

genre	title	artist
RAVE	ACT	RAM
TURKISH PIANO'N'BASS	Golden Horn	Osamu Kubota
POPS	Honey	good-cool
ボデー	ライオン好き	AKIRA YAMAOKA
J-HAPPY HARDCORE	LOVE♡SHINE	小坂りゆ
GABBA	rottel-the-Mercury	sampling masters MEGA
HIP HOP	SWEETEST SAVAGE	ASLETICS
FILTER HOUSE	The Biggest Roaster	D.J. Spugna
RAGGA JUNGLE	5PM ETERNAL	GUHROOVY fw. NO+CHIN
DISCOTHEQUE	80's CAPSULE	め組upper-slope
WORLD／ELECTRONICA	Beyond The Earth	猫叉Master
CLUB JAZZ	paramnesia	Shinji Ushiroda
DRUM & BASS	PHOTONGENIC	L.E.D. fw.堀澤麻衣子

genre	title	artist	remixer
TRANCE	e-motion 2003 -romantic extra-	e.o.s	dj TAKA
EPIC HOUSE	u gotta groove -extend joy style-	dj nagureo	Mr.T
EUROBEAT	I'm In Love Again -Y&Co. EURO MIX-	dj TAKA	Y&Co.
EUROBEAT	I Was The One (80's EUROBEAT STYLE)	good-cool	NAOKI
TRANCE CORE	Abyss -The Heavens Remix-	dj TAKA	Ryu☆
MIXTURE	Distress	dj TAKA	TaQ
HOUSE	OVER THE CLOUDS -Flying Grind mix-	Lala Moore	Flying Grind
ELECTRO 2 STEP	RISLIM -Remix-	rio	Hisashi Nawata
TRANCE	Let The Snow Paint Me -Y&Co. Remix-	Sana	Y&Co.
2 STEP	traces -tracing you mix-	TaQ	kors k feat. U

Message from Togo-chef

私はごく初期の家庭用beatmaniaから音楽制作に何かと係わってきましたが(自称ビーマニ界のシーラカンス!?)、実はアルカディア誌には初登場です(笑)。2005年1月のIIDX"secretLIVE3"では、ユーザーの皆さんの熱い声援に圧倒されました……ありがとねっ！

さて今回のPS2版『9th style』は、家庭用オンリーのオリジナル曲ももちろん収録されます。私Togo名義の自作曲は残念ながら今回はお休みですが、おなじみ「L.E.D.」「め組upper-slope」「GUHROOVY fw.NO+CHIN」や新進気鋭のクリエイター／アーティストたちのナイスな新曲は要チェックですよ。家庭用ビーマニシリーズも末永くひとつ！(音楽料理人：Togoシェフ)

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第九回

ようやく暖かくなって春らしくきましたね～。それに伴って、僕の周りにはすっかり花粉症にヤラれちゃってる人たちばかりです。心よりお見舞い申し上げます！

皆さんには、幼いころに植え付けられたものが大人になってもずっ～と残っちゃってることってありませんか？　トラウマとまではいわないまでも、僕には今でも完全に身体の回路に組み込まれてしまっているものがあります。実のところ、僕は方向感覚がよろしくありません。僕は生まれつき左利きで、幼少のころに無理矢理右利きに矯正されました。今でも左利き時代の名残りがあります。グラスやカップを持つのは必ず左手、歯を磨くのも、携帯でメールを打つのも、吊り革につかまるのもすべて左手です。

何かを覗いたりするのも左目だったりするのですが、これがなかなか厄介です。カメラのファインダーなんかは普通に右目で覗くようにできているので、僕が使おうとするときは、当然カメラ本体の中心に鼻を押し付けるハメになりますし、射撃をするときも銃は右利き用なのに狙うのが左目なので、とても不自然な構えになります。

しかし、右で始めたことは右でしかできません。左手で字は書けませんし、ボールも投げられません。当然ギターもノーマルな右利き用です。幼少期の左利き矯正プログラムにおいては、殊に箸を持つ手に関して大変厳しく訓練されました。現在は、基本的に右手で箸を使っていますが、もちろん左手でも普通に箸を使うことができます。二膳同時に使うと、まるでカニかエビになった気分です(笑)。

ようやく右手で箸を使えるようになってきたある日、母が僕に「左右」というものを教えるのに「右はお箸を持つ手、左はお茶碗を持つ手」という表現をしたのです。もともとこれが僕の概念の中では正反対だったため、この瞬間左右の感覚が突如として変になりました。とっさに「右！」とか「左！」と言われると即座に反応できなくなったのです。「え～と、お箸はこっちだったけど、こっちになったから、こっちが右…」みたいな感じで、普通の人と比べると反射によけいな時間がかかるようになってしまったのです。今ではだいぶマトモになりましたが、一時は大変苦労しましたよ～。

同じような類いで、指を折りながら足し算をする方法を教えておいて、いきなりマグネットの算数教材で両手で足りない計算をさせる祖母とか、ゴーカートだと嘘をついて車両で移動するタイプのお化け屋敷に連れ込む父とかっていうのもありました。詳しくは誌面の都合上、割愛させていただきますが、これらのおかげで数字があまり好きではありませんし、歩いて入るのよりもカートに運ばれるお化け屋敷の方に恐怖を感じます。

いや～、しかし幼いころのスリコミってモノすごい破壊力ですね。

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッっとくる話」係まで

DrumMania V
GuitarFreaks V

ドラム攻略始動!!
初心者から上級者まで
寄っといで!

ドラムマニアV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発 売 日：(稼働中)2月下旬
■使用基板：—

ギターフリークスV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発 売 日：(稼働中)2月下旬
■使用基板：—

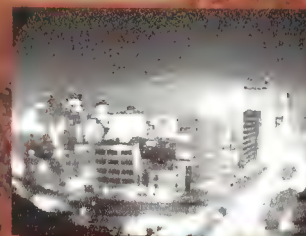
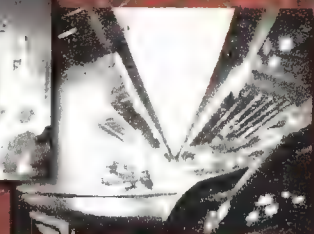
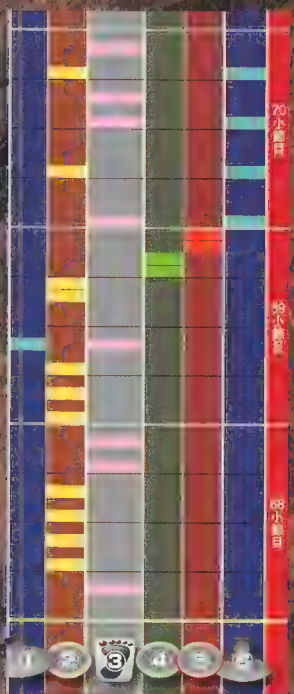
TEXT:飛鳥
攻略協力:TEMIS

稼働に合わせ、ついにGDVの攻略が始動！　スキルアップに悩んでいるプレイヤーは必見だ。ほかにも携帯アプリの紹介もあるので要チェック！

図

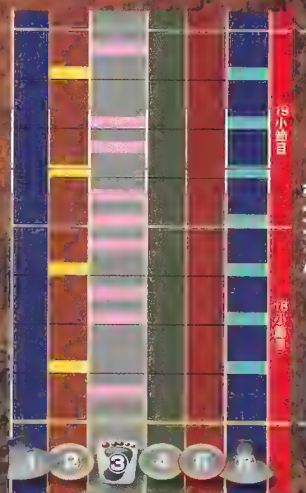
本文中と譜面最下部の各パッドは数字で表記されています。また、複数のパッドを同時にたたく場合は「+」で表記しています。

遠藤一馬氏とあさき氏のこの楽曲はハードロック全開。要所で細かなテクニックが要求されるぞ。セッションの場合はドラムのリズムが重要になるので、ドラムを担当するプレイヤーはしっかりこの記事を読んで練習しよう。

You can't do it if you try
遠藤一馬&あさき
レベル:59（EXT）
BPM:230

MOVIE
監督 滝本 勝吉
照明 三好 俊秀
出演 浅井 尚久

クリップは動きまくりで熱いです。GDVでは映像技術がパワーアップしたおかげで、より臨場感のあるプレイが可能になったのはうれしいことです。

ポイントB（68〜70小節目）

高速タムは余裕を持って

スピードが非常に速いので難しいが、1が出てきたらその後2+2→4+4→[illegible]の用意を。それでも用意が間に合わずにたたけなかったり、ずれたりするようであれば、曲と共に68小節目の譜面を覚えて2の4連打が出てきたら意識するよう心がけよう。69小節目に似た形が"brand new lady"にも登場するので、参考にしてポイントとなる部分を克服していきたい。

また、DMVのすべてにいえることだが、オブジェが判定ラインに重なるより気持ち早めのにたたくことを心がけ、ドラムのパッドは強くたたき過ぎないこと。強くたたきすぎると筐体が破損するだけでなく、反応しないことがあるからだ。その点に注意しつつプレイしよう。

ポイントA（18〜19小節目）

連続バスは力まず、アクセントを考えよう

オブジェの並びは単純であるが、BPM230という速さなので注意。2は一定のリズムを刻むので3に集中しよう。三連続の3は真ん中が6と一緒だと意識するといい。これに似た形の譜面が"Black sheep"にも登場するので覚えておこう。そして3の踏み方だが、足首はあまり動かさずに膝よりも下を使って踏むことを意識して、体で覚えていこう。力むとタイミングがずれてしまうぞ。

携帯電話もギタドラ仕様に！

携帯電話の待受時計は"妄想学園ino-Koi組"、"NO MORE CRYING"、"White tornade"の3種類ある。ゲーム中で使われている画像に加え、時刻表示はその画像にあった文字が使われており一体感もバッチリだ！

ギタドライフV

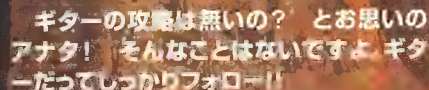
携帯電話のアプリ『ギタドライフV』がついに登場！ 今回は個人情報の閲覧メニューと待受時計をご紹介!!

個人データの確認もOK

『ギタドライフV』では個人データの閲覧が可能。所属チームや現在の称号、累計獲得ポイントなどに加え、現在プレイ可能な楽曲まで表示できる。エントリーカードを複数所持していても、カード選択で切り替えが可能だ！

コナミネットDXアクセス方法：
【iモード】
iMenu>メニューリスト>ゲーム>ゲーム1>ゲームパック>コナミネットDX>e-AMUSEMENT
【EZweb】
EZトップメニュー>カテゴリで探す>ゲーム>総合>コナミネットDX>e-AMUSEMENT
【ボーダフォンライブ！】
メニューリスト>ケータイゲーム>ゲームパック>コナミネットDX>e-AMUSEMENT

『GuitarFreaks』フリークス

ギターの攻略は無いの？ とお思いのアナタ！ そんなことはないですよ。ギターだってしっかりフォロー!!

[illegible]この曲は、全体的にオルタネイトをしながらの単色運指が多く、曲中1カ所存在する三連オルタネイトがポイントとして、セッションプレイの場合は基本的に[illegible]ムに頼らざるを得ない[illegible]ドラムのリズムにしっかり[illegible]ていこう。

三連オルタネイトの部分が一番のポイント。ずれないように気を付けよう。

ギターはプレイモードが豊富なので、自分に合わせてプレイ可能だ。

GFVにはギターモードとベースモードが存在し、プレイヤーの好みで選択可能。またそれとは別に存在するオープンピックモードは、ネックの全ボタンを離しピックだけを弾く新たなオブジェが登場。通常の譜面では物足りない人は挑戦してみよう。

ドラマニ ステップアップ

DMVでは大別してオープンとクロスの二つのスタイルがある。上級者になるにつれクロススタイルを採用する傾向にあるぞ。

あなたはどっち派？ 二つのたたき方

オープンスタイル

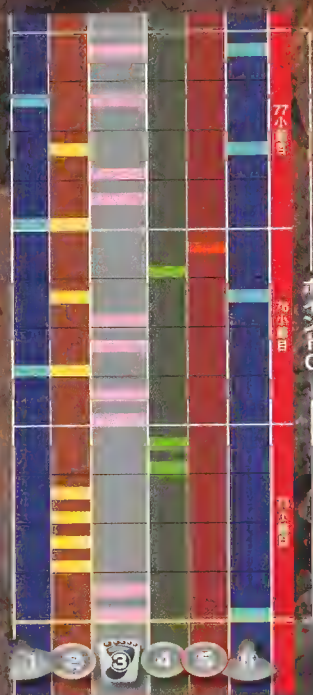
ハイハットを左手でたたくスタイル。自在性に富みどんな曲にも対応できるため、初心者から中級者に多いプレイスタイルだ。"RIGHT ON TIME"で有名な16ビートはオープンでたたくのが一般的。

クロススタイル

ハイハットを右手でたたくスタイルで、リズムを刻む手がほぼ右手になる。また姿勢が安定しやすく高難度の譜面にも対応しやすいため、上級を目指すならぜひとも身につけておきたいスタイルだ。

そしてこの腕の主は一体!? 次号を待て!!

ポイントC（75~77小節目）

三つに区切ろう

1~6まですべてのパッドを使用し、体の移動が多いため、姿勢を崩されないように気を付けよう。76~77小節目までは、二つたたくごとに両手の同時（1+2 or 2+6）が来ると覚えるだけでもかなり気持ちが楽になるぞ。しかし、BPMが速いため焦って早くたたきがちになり、GOODやBAD、POORが出てしまうことも多いため、しっかりオブジェを見て引きつけてたたこう。

この2の4連から4が見えたら合図。"二つたたくごとに同時"の心構えをしておこう。

[illegible]

ニューシーズンの到来とともに稼動開始と相成った本作ですが、読者諸氏も地球も割れよとばかりにたたきまくっていることと思われる。今回は、デフォルトで遊べるミニゲーム52種類をガツンと大紹介！　熟読した後、ゲームを選ぶときの参考にしてほしいの巻。また、ミニゲームはオンライン配信で今後も増加していく予定なので、実際にゲーセンに足を運んで逐次チェックするのがイイ感じだ。

Text:田渕健康

ビシバシチャンプオンライン〜笑撃の全国対戦!?〜
■メーカー：コナミ
■ジャンル：バラエティ
■操作方法：3ボタン
■発売日：2005年3月(稼働中)
■使用基板：—

連打系種目

ひたすらボタンをたたく連打力が決め手になる種目がコレだ！　ルール的にも単純明快なものが多く、とっつきやすいカテゴリーだといえる。

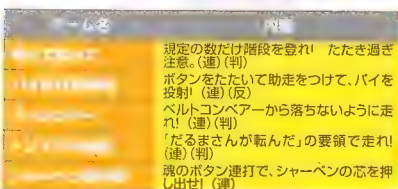
食べすぎ注意！
ボタン連打でサツマイモを暴食し、放屁にて宇宙の彼方を目指せ！（連）

カタツムリー
一心不乱にボタンをたたき、カタツムリを走らせろ！（連）

水上ターン
ボタンを連打してボートを進めて、時間内にできるだけ多くコースを回れ！（連）

トレトレ日めくり
表示された月日までカレンダーをめくろう！（連）（判）

サメジャンプ
サメの色に合わせてボタンをたたき、海を渡れ！　ボタンを間違えると食われるぞ！（連）（判）

デカイ花火
色に応じたボタンを、区切られている分だけ連打！　火を導火線の先までを進めて花火を打ち上げろ。（連）（判）

ゲーム名	内容
[illegible]	規定の数だけ階段を登れ!　たたき過ぎ注意。(連)(判)
[illegible]	ボタンをたたいて助走をつけて、パイを投射!（連）(反)
[illegible]	ベルトコンベアーから落ちないように走れ!（連）(判)
[illegible]	「だるまさんが転んだ」の要領で走れ!（連）(判)
[illegible]	魂のボタン連打で、シャーペンの芯を押し出せ!（連）

ゲーム名	内容
[illegible]	各ボタンをタイミングよく連打して反復飛び!（連）(判)
[illegible]	敵をかわしてゴールまでドリブルするのだ!（連）(反)
[illegible]	ボタン連打で足場を築きながら、対岸を目指そう!（連）(判)
[illegible]	迫り来るエイリアンをボタン連打で撃退せよ!（連）(判)

第一回爆裂ファイアー選手権開催中！

得意種目を選んで記録をたたき出せ！　3ゲーム中、どのゲームを選ぶかは自由だ！

高記録が出たらランクイン！　コナミ公式ページでも順位がチェックできるぞ。

3月28日から4月3日までのランキングモードは、火薬系のゲームばかりを集めた"爆裂ファイアー選手権"！　このモードでの"爆弾処理"は、ミスらない限り無限に続けることができる仕様になっている。レッツチャレンジ！

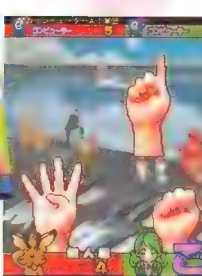
反射系種目

瞬間的に結果を見極める「反射神経」をメインに使うゲームがココ。慣れというよりも、人間性能にかかっている部分も大きいかもNE！

ゲーム名	内容
[illegible]	電車に書いてある文字を読め!　動体視力命。(反)(判)
[illegible]	瞬発力を限界動員してうなぎをつかめ!（反）(判)
[illegible]	オブジェクトの方向を素早く見極めろ!（反）(判)
[illegible]	落下する具材をうまく積んでバーガーを作れ!（反）(判)
[illegible]	落下するピンをタイミングよくキャッチ&リリース。(反)
[illegible]	指定された自販機のボタンを押せ!　フェイントあり。(反)
[illegible]	色に応じたボタンをたたけ!　組み合わせに注意。(反)(連)
[illegible]	障害物をかわしながら飛行して、ピザを届けよ!（反）(判)
[illegible]	トランポリンでタイミング良くガイズを舞わせよ!（反）

携帯落とすな
落下する携帯をつかめ。異様に盛り上がるゲームだZE。（反）

目指せホームラン
バットでタイミングよくボールをヒッティングせよ！（反）

エサキャッチ
投げ込まれるエサにうまく食らいつけ！　タイミングが合わないとミスになるぞ。（反）（判）

サイコロなのだ
表示されたサイコロの数の中で、一番大きな数字の色のボタンをたたけ！（反）（判）

この指何本
表示された指の数だけボタンをたたくべし！　でもたたき過ぎに注意しよう。（反）（判）

ギョウザ天国
トレイに乗っているギョウザの数の分だけボタンをたたけ！（反）（判）

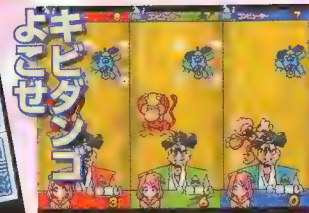
※（連）は連打力、（反）は反射神経、（判）は判断力を必要とすることを表しています

判断力系種目

ここでは「判断力」を使って、ゲームを進めていく種目を集めてみた。一瞬の選択が明暗を分けるものから、記憶力を必要とするものまで、バラエティ豊かなゲームがそろっているぞ。中には昔のアーケードゲームのようなものもあったり……。キミはパニックにならずにクリアできるかな?

パネルでBOM!

爆弾が描かれているパネルを避けながらめくれ! 最初に表示された爆弾の位置を、しっかり覚えられるかどうかがカギを握っているぞ! 爆弾以外のパネルを全てめくればクリア。(判)(連)

キビダンゴよこせ

あなたは桃太郎。三匹のお供に対応したボタンを押して、キビダンゴをまけ!(判)

順番にたたけ

小さい数から順にボタンをたたいていこう。あわてず連打しないことが勝利への近道か!? くれぐれも色を間違えるなよ!(判)(連)

魔法大作戦

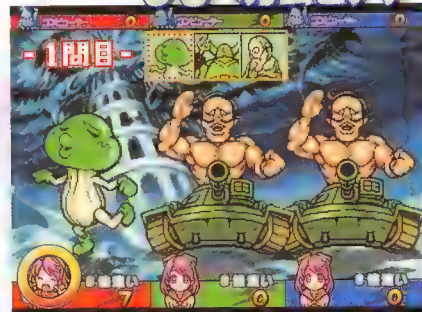
ボタンをたたいて魔法陣を回転させ、アメリア先生の指示した通りの形に完成させよう!(判)

爆弾処理

色に応じた導線を切って爆発を止めよ! 爆弾につながっている導線を、左から順番に切らなくちゃいけないぞ。(判)

パリのカエル

障害物をかわしながら画面上部の目的地を目指せ! このゲーム、どこかで見たことあるような……。(判)

しもべカムヒアァ

画面上部に表示された三種類のしもべのうち、指定されたヤツを覚えて、ズバッと選択!(判)

ゲーム名	内容
[illegible]	例題として表示されたダンスをしっかり覚えて、的確に再現せよ!(判)
[illegible]	板に打ち付けられたクギを、規定された回数の分だけ打っていこう。(判)
[illegible]	オーダーされたバーガーの数と種類に応じて、ボタンをたたけ!(判)(反)
[illegible]	色に応じてボタンをたたいて、だるま(みたいなもの?)を落とせ!(判)(連)
[illegible]	前後から迫り来る敵を、キックで撃退! ナイフも避けろ!(判)

ゲーム名	内容
[illegible]	具材の組み合わせに応じてボタンをたたき、ハンバーガーを作っていこう!(判)
[illegible]	障害物を避けながら、落下するエサをキャッチするのだ!(判)
[illegible]	決められたスペースに、寿司をどんどん置いていこう。(判)(連)
[illegible]	ツタの色に応じたボタンをたたいて、キャラクターを移動させろ!(判)(連)
[illegible]	幕に映し出されたシルエットを見て、本物ダンサーを割り出せ!(判)(連)

ゲーム名	内容
[illegible]	エサがいる場所に応じた色のボタンをヒッティング!(判)
[illegible]	テーブルを回して、ハングリーなパンダに中華を食わせよ。(判)
[illegible]	ほんの一瞬だけ姿を現す、謎の飛行物体を判別せよ!(判)(反)
[illegible]	スピードをうまく調整しながら、ゴール地点を目指せ!(判)(反)
[illegible]	色に応じたボタンを連打! 緑ボタンをうまく使え。(判)(連)

ビシバシグローブ選手権!!

『ビシバシチャンプ』に熱中するあまり、手が痛くなっちまってキーボードが打てなくなって原稿が遅れちまったぜ! ってな経験、だれにでもあるよね? そこで今回は、『ビシバシ』で遊ぶ際に携帯すると素敵度がアップする装備品をピックアップ! レビュアーのコメントも参考にして、アイテムを選ぶといいだろう。

パペット	軍手	ボクサーグローブ	鍋つかみ	ゴム手袋	アイテム / レビュアー
気軽に使える分身の術であり、3人のプレイヤーが6人に! 一体感がほかの装備品とは比べものにならないと思いますね。押しづらいですが。	ビシバ商会北アフリカ支部も推奨予定の軍手。着用時は指先が温かく、血行もけっこう良くなる! 追伸:血行でけっこうとはおかしいですね。	「ボクサーグローブだから、負けても仕方がない」と、スキルが低いときの言い訳に最適。後ろ向きなGAYがたどり着くリーサルアイテム、イチオシ!	ふかふか度はマペットと一、二を争う心地よさ。だが、何かが、サムシング足りない。そう、鍋つかみをしたプレイヤーには、裸エプロンが(略)。	プレイ後はゲーセンの便所掃除任務にも移行できる素敵アイテム。素手時とはボタンの触感が明らかに異なり、正直なところ気持ち悪いのです。	[illegible]
着用時にカリスマ度が上がるのはいいが、ぶちゃーけ、ゲームにならないという最大の欠点を持つ。写真撮影時は自分の代わりに使えるぞ。	連打系に挑むときにはこれ以上ないほどの安定感を発揮する。着用時に「うわ、こいつ本気だよ」と、周囲を圧倒するオーラを出すのもいい。	連打時の防御力はいいのだが、その大きさ故、取り回しの悪さが難点。しかも、ボタンを押し分けがしにくいため、タイミング系では壊滅的。	ボタンへのフィット感、連打時の衝撃緩和と、意外にも全体的にバランスが取れている一品。ただ、タイミングが若干取りづらいのが惜しまれる。	ボタンへのフィット感はピカイチ。タイミング系の競技では威力を発揮するが、防御力はやや低目か。コナミの開発でも愛用者は多いらしいぞ。	[illegible]
着用時、いろんな意味で目立つアイテム。ウケをとりたい人や注目されたい人向き。というか、これで高得点出したら尊敬します、マジで。	『ビシバシ』のために考案されたのでは!? というチャンプラーズの言葉を信じたくなる一品。ゴムのイボイボが付いていると、なおいい感じです。	全力で連打しても、手への衝撃は皆無。お手々が大事な人向き。プレイしづらいというより、入手できる場所が少ない、ということのほうが欠点。	思いっきりプレイしても、手が痛くならないのはナイスです。でも外れやすい気がする。連打系をプレイ中、何回かすっぽ抜けてしまいましたとさ。	フィット感はいいのだが、がんばり過ぎると汗をかいてしまい、脱ぎづらくなるのが難点。ゲーセンで一生懸命ゴム手袋を脱いでる姿は、ちとマヌケだ。	[illegible]

自分流カスタマイズで、君の『ビシバシ』ライフもレベルアップ……だといいな。

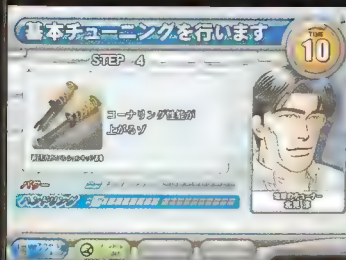
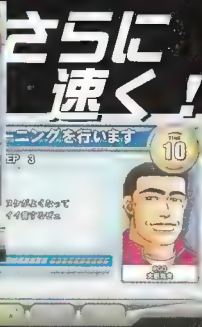
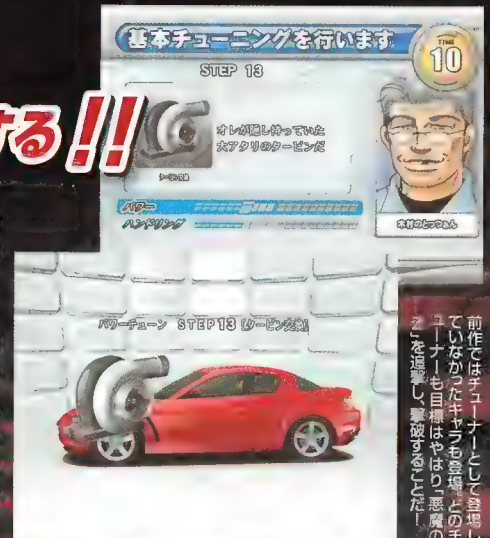
続報！チューニングは進化し称号は大量に追加されたぞ!!

Text：ずるずる㊧

今月号は『2』の続報として、新しくなって加わった部分、リニューアルされた部分を詳しく紹介していこう！

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2005年4月下旬
■使用基板：Chihiro™

最速ランナーへ チューニングがさらに進化する!!

さらに速く！

前作では後半で登場してきた北見が前半から登場！「とりあえずはこんなもんか？」って？

首都高最速ランナーの称号を得るために必要不可欠なのがチューニング。前作同様に足回り系とエンジン系をチューンするという基本は変わらない。しかし原作の進行とともに登場人物も増えていることもあって、登場するチューナーが増えているぞ。これによりチューニング時の演出も変わったのだ。またSTEP21以降ではセッティングの変更が容易になり、実践的な走りができるようになっている。

前作ではチューナーとして登場していなかったキャラも登場。このチューナーも目標はやはり「悪魔のZ」を追撃し、撃破することだ！

前作の称号は、ストーリーモードを勝ち抜いていくことでランクアップしていった。しかし『2』では、その称号を得る要素にほかのモードやタイムアタック、対戦モードなどの成績も加わるようになったのだ。また初期段階でも、しっかり称号をもらえるようになったので、称号の数が大幅に増えている。モードに特化した称号は結構レアになるかも！

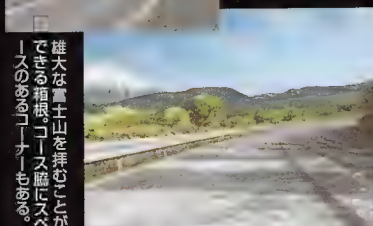
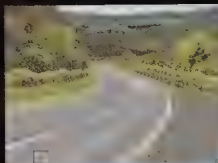
気になる自分の称号が大幅に増加!!

モード別に細かく！

基本的には車の「速さ」に対して付いていた称号だが、その成長過程や対戦成績でも変わるようになった。プレイヤーからすると、よくまぁ考えたなぁ、こんなにいっぱい、と感心するばかりだ！

速ければ速さを想像させる称号が、対戦で強ければ強さを想像させる称号が付くことになる。負けない走りばかりしていると…

首都高には無いような、タイトなヘアピンカーブが存在するのが箱根のコースの特徴。中速、低速でコーナーを曲がるテクニックを習得しないと、バトルに勝つのは難しいぞ

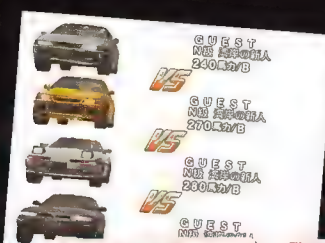
箱根コースマップ

雄大な富士山を拝むことができる箱根。コース脇にスペースのあるコーナーもある。

前作でも登場したオキのホームグランドは「箱根」。だが舞台は首都高だった。原作ではアキオが高校の担任を乗せて走った箱根が、今作から新しく加わった。

これまで建物で囲まれた首都高速に慣れていたので、自然に囲まれたこの新しいフィールドはかなり新鮮。そのコースのレイアウトがこれだ！

新コースの箱根のコースレイアウト！

気になる後半のストーリーモードは？

前作では、20話で一つの流れになっていて、それをループする展開でストーリーが進んでいた。20話を一つの単位としてストーリーがループするのは今作も同じ。しかし、全く同じというわけではないようだ。30話、40話と進めていくと、新たなストーリーが展開するらしい!?

新しく追加された車。最近発売されたものもあるが、注目はかつて一世を風靡した各メーカーの自慢の車だ。最高速アタックでは欠かせない車もあれば、バブル経済全盛時の象徴的な車もあるぞ。ここではその初期段階のデータを紹介しよう。

初期設定は？ニューカー続報

スバル
アルシオーネSVX
240馬力　4速

ミツビシ
ランサーエボリューションⅢ
270馬力　5速

マツダ
RX-8
250馬力　6速

トヨタ
スープラ(JZA70)
280馬力　5速

日産
フェアレディZ(Z32)
280馬力　5速

マツダ
ユーノス コスモ
280馬力　4速

ヒートアップ！多人数対戦

「2」になって最も大きく変わったのは対戦モードかも。その理由は二人対戦から四人対戦までできるようになったことだ。基本的に2車線が多い首都高。そこで4台で対戦するとなると……そりゃあ追い抜くすき間なんかあるわけ無いって？

バトルする区間やプレイヤーの走りのレベルによって、かなりの混戦に！

アーケード競馬ゲーム初のネットワーク対戦をあじわおう

ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン™

AWカードを使って愛馬を育て、GIを制覇しよう！　ネットの向こうのライバルと勝負だ！

ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン

■メーカー	サミー
■ジャンル	ネットワーク競走馬育成シミュレーション
■操作方法	タッチパネル
■発売日	2005年3月24日（稼働中）
■使用基板	ATOMISWAVE

Text:閃屋

青い帯上に用意されたアイコンが、全国のライバルと競えるネットワークレースだ。

育成モードの流れ

馬を作る

能力をよく見て親を選び、仔馬を作ろう。親馬の種類は、ショップで購入するか、レースに勝利することで増えていく。

— 週間 —

- **調教フェイズ**
- **世話フェイズ**
- **レースフェイズ**

馬を引退させる

馬を引退させた後は、その馬を繁殖に回すことができる。これまで使った馬の血統は、AWカードの情報項目に一覧表となって残っていく。

AWカードで自分だけ

アーケードの競馬ゲームで、初のネットワーク対戦を実装した本作。1レースで最大10頭（10人）での対戦ができるので、全国のライバルを相手に駆け引きを繰り広げることができる。AWカードを使い、育成した馬でネットワーク対戦が楽しめる「ネット対戦」モードなどは本作ならではだ。

また、タッチパネル方式を採用しているので、指で愛馬にブラッシングをするなど、従来のコマンド式のゲームより馬への愛着が湧くこと間違い無し！　では、調教→世話→レース→調教……の流れで愛馬とGI制覇を目指す、「育成モード」を見ていこう。

①愛馬を鍛えて能力アップ！　調教フェイズ

調教は、コース調教、ゲート練習、プール調教の三種類（アイテムにより種類は増える）。馬を目標タイムで走らせるコース調教は、走らせ方を意識することで、レース中の指示選択肢が変わるぞ。

五つのパラメーターを伸ばそう！

能力パラメーターの高さは色で分かる。高くなるにつれて、青→緑→黄→赤の順で色が推移する。（全8段階）

②出走に向けて調子を整えよう　世話フェイズ

レースで実力を発揮できるベストコンディションは、やる気と仕上がりがMAXで、疲労が少ない状態。ブラッシングやシャワーで馬をケアし、ベストな状態にしよう。

コンディションを常に気遣うべし！

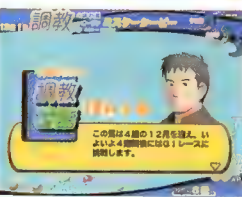
レースの後は、減った馬体重を戻すため、えさやりを忘れないようにしよう。

③レースで全国の頂点に立て！　レースフェイズ

出走レース一覧から出たいレースを選択すれば、一週間の終わりにレースが開催される。レースでは、まずスタート前に、「追込み」や「逃げ」など戦法を指示。そしてレース中盤とレース終盤で、状況に合わせた指示を出して勝利をつかもう。

スキル発動で勝利をこの手につかめ！

初心者にオススメ　チャレンジモード

チャレンジモードは、ある程度育った馬を使って四週間分をプレイできる。調教からレースまでの流れを一通り遊べるので、プレイの流れをつかむのに最適だ。さまざまな脚質の馬を使えるので、自分の馬と違うタイプを試すのにもいいぞ。

目指すレースは四週間後。それに合わせて馬を調教し、世話してやろう。

これでもう迷わない ビクトリーハロン用語集

プレイ中にときどき出てくる難しい専門用語も、これを見ればもう安心！

▼あ行▲

入れ込む【いれこむ】 irekomu
□状態
馬が[illegible]した状態。騎手のいうことを聞かず、レースでよい成績を残せなくなることが多い。やる気を高くしすぎないようにすることで、ある程度発症を避けられる。

▼か行▲

ガレ気味【がれぎみ】 garegimi
□状態
体重が減り、馬体が貧弱に見える状態のこと。ベストな状態まで体重を増やして改善しよう。

腰が甘い【こしがあまい】 koshigamai
□状態
足腰が弱いこと。坂路調教を行なっても調教効果が低いが、それにより克服できることがある。

コズミ【こずみ】 kozumi
□状態
軽い筋肉痛や筋炎のようなもの。このときは調教を控えめにしよう。

▼さ行▲

ソエ【そえ】 soe
□病気
[illegible]のスネに炎症を起こす病気。調教をしても高い効果が望めないので、ソエになったら調教は控えめにし、自然治癒するのを待とう。

▼は行▲

バカつく【ばかつく】 bakatsuku
□状態
気性が荒く、騎手の指示を聞かない状態のこと。ハミアイテムなどである程度矯正できる。

引っかかる【ひっかかる】 hikkakaru
□状態
レースで騎手との折り合いが付かず、馬がどんどん先行してしまう状態のこと。メンタルを鍛えることで改善できる。

▼ら行▲

裂蹄【れってい】 rettei
□病気
馬の蹄がヒビ割れてくる病気。世話フェイズ時に「蹄油」コマンドで治療をしてあげよう。

ビクトリー講座

プレイヤー自身がレースを開催するネットワークレース対戦モードを、ネットステークスと呼ぶ。これは、開催するプレイヤーがレース名、距離、出走条件などを決定してレースを立ち上げ、ほかのプレイヤーが参加するという形で行なうもの。開催時にパスワードを設ければ、参加者の制限が可能なので、お店単位での大会も可能。ときには仲間内で対戦を楽しむのもいいだろう。

ゆんゆんきてます!!

これが噂の電波系STG!!

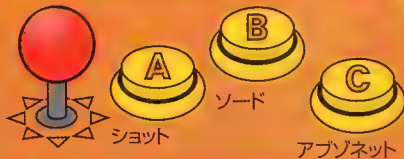
ランルキ
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■操作方法 8方向レバー [illegible]
■発 売 日 未定
■使用基板 NAOMI

 TEXT：田渕健康

マイルストーンが放つ新感覚のシューティング、発信!!

『カオスフィールド』で全国のシューターに存在感をアッピールしたマイルストーンから、堂々の新作STGが(°∀)キタ!! (°∀°)キター―――! アーケード用の縦画面なのに携帯アプリ用STG風味という逆転の発想ΣΣ(°Д° lll) !! ストーリーからキャラ設定まで「なんか漏れてる!? (((;°Д°)))」と言わんばかりのハゲワロスっぷりも見逃せない!?

気軽に遊べて、意外に(°Д°)ウマーな不思議系STG、君もやらないか? ..._〆(°▽°*)。

電波な操作法!!

基本はショット!

ボタンを押しっぱなしで連射が可能となる親切設計! ゲーム開始時に選んだショットの形態(全3種)によって性能、さらには風水の運気、プレイヤーの運勢が変わる希ガス。

ソードで斬れ!

ガッ! と威力の高い近接攻撃を与えることができる、ホームラン級の大打撃。ソード形態で敵にダメージを与えると、「アブゾネットゲージ」という特殊ゲージが溜まるぽ。

守りも重要!

何もボタンを押さないと、シールドが発動して敵弾を防ぐことができるってとこカナー。長時間防ぎ切ることはできないので、適度に使用して危機を乗り切ろうぜ、な!

アブゾネット開放!

ゲージを消費し、自機の周囲に電波を吸収するフィールドを展開。敵弾や敵から電波を吸収すると、アンテナの本数が増えて得点倍率が上昇し、さらに自機は無敵でワショーイ。

トゥーンでポップな画面!

一見、懐かしさを感じるようで、実は気合の入ったトゥーンレンダリングで描かれた画面。一人プレイ専用で、全5面で構成されているということを覚えておくと何かと役に立つメボ。

電波なキャラクター!

世界が電波で満ちた時代! 電波アレルギーでクシャミと目のカユさで苦しむ主人公が発奮するって話。

守草シズル

都下在住の高校1年生。電波アレルギーの特効薬を開発中の企業がテロリストに占拠され、そこに居合わせた父(&特効薬)を救うために、端末スーツ小次郎に乗り込み戦いを挑む!

三島ルキ

テロリストグループ『UMBRA』のリーダー。笑うことが無く常に冷静。白いドレッド頭がトレードマーク。電波アレルギーの特効薬を開発した企業のビルを占拠した、その目的は……。

相田タダヨ

シズルの中学からの友達で、PCやメカ、その他諸々(?)に強い。曲げた人差し指でメガネをずり上げるのが癖。テロリストに単身戦いを挑んだシズルをサポートする。

速攻分かる! 画面の見方☆

画面インフォメの見方を理解せずにゲームを始めるのはイクナイ! ここでバチーリ画面情報を理解しておいて、有意義な1コインでゲームを満喫しれ。話はそれからだ。

時折入る珍妙なメール。役に立つアドバイスやパパリンとのダメポな日常会話、迷惑メール [illegible] 吸収率で増えるYO!

アブゾネットシステム

画面下にあるゲージが満タンの時に「アブゾネット」を開放できる。敵弾を吸収するとアンテナが増え、得点倍率増加! ソードで敵を倒すとゲージが増えるお。

スーパー上海2005
■メーカー：エイブル／スターフィッシュ
■ジャンル：パズル
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発　売　日：2005年4月下旬予定
■使用基板：NAOMI

十二年の時を超えて、スーパー上海が帰ってきた！　今までの上海の基本ルールに、2005年ルールを加えてパワーアップ。初心者でも楽しめるストーリーモードも付いて、幅広く楽しめるぞ！

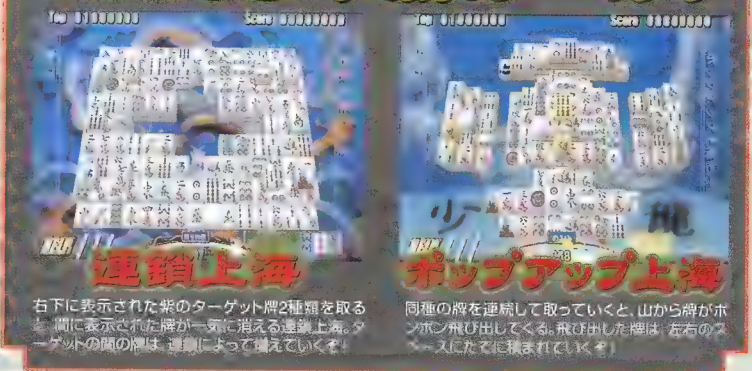
必見

本作は、以下の四つのモードからなっている。
●プロフェッショナルモード――往年の本格的上海。
●ストーリーモード――麻雀牌を使わないで、上海のルールを覚えることができる、初心者向けのモード。
●連鎖上海――決められたターゲットを取り込むことによって、連鎖して効率良く牌を消すことができるというもの。
●ポップアップ上海――同種の牌を取ることにより、山から利用できる牌が飛び出してくるというもの。
初心者から上級者までより多くの人に、上海の魅力を伝えることができる珠玉の一作といえるだろう。

初心者でも遊べるストーリーモード！

がらりと変わった世界観の中で、ルールを覚えることができるストーリーモード。最初は牌の数が少なめなので、初心者にはうれしいモードだ。

ストーリーモードの牌に描かれているのはモンスター。これなら麻雀牌がよく分からないという人でも、安心して上海を楽しむことができるぞ。

2005年新ルール！

連鎖上海
右下に表示された紫のターゲット牌2種類を取ると、間に表示された牌が一気に消える連鎖上海。ターゲットの間の牌は、連鎖によって増えていくぞ！

ポップアップ上海
同種の牌を連続して取っていくと、山から牌がポンポン飛び出してくる。飛び出した牌は、左右のスペースにたてに積まれていくぞ！

TypeTunes
■メーカー：アルゼ
■ジャンル：音楽ゲーム
■操作方法：キーボード
■発　売　日：未定
■使用基板：AP-3

アーティストのミュージックビデオから流れる曲にあわせて、歌詞をタイピングする新感覚の音楽ゲームが登場。好きな曲を選んで、コラボレーションを体験しよう！

Point

筐体の左右にはフルカラーLEDが内蔵されており、上手にプレイを進めると、さまざまな光と音が画面を中心にプレイ空間を盛り上げていく。これによってあたかもステージに立っているような、曲とのコラボレーションが実現するぞ！
なお、ぷらっとネットに対応することで、プレイヤー認証が可能となり、全国のプレイヤーとランキングを競うことができる。また、ネットワークによる配信で、随時新曲が追加されていくのだ！

SONG SELECT!!

Let's Play!

How To Play

二画面[illegible]の上モニターにはミュージックビデオが流れ、下モニター[illegible]にあわせたタイピングの文字が出る。プレイヤーは、タイプする文字を正確に打つことはもちろん、曲のリズムにあわせてタイ[illegible]で腕が試されるぞ。画面上部のパーセンテージが無くなっ[illegible]ゲーム終了だ。

新感覚の音ゲーが発表された！

魅惑のマシン ビンゴサーカス＆プラネットの後継機登場!!

Bingo Parade

中央ターンテーブルで行なわれる三色のボールの抽選にハラハラしっぱなし！　光あふれるゴージャスな筐体に座って、アダルティックにプレイしよう。

ビンゴパレード
■メーカー：セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：6ボタン（2ボタンはBETボタン）
■発売日：2005年1月下旬（稼働中）
■使用基板：—
Text：きらり屋

三万枚以上のメダルゲットも夢じゃない！

サテライトの画面に表示されたビンゴカードにメダルをベットして、3球以上が縦、横、斜めのいずれか一列に並べばビンゴ成立となる。単純なルールに加えて、3球の抽選中はカードの一部を回転操作できたり、一回のベットごとにオッズやビンゴカードのフリースポットなどが抽選されるなど、プレイヤー自身がゲーム性を変化させられるのが本作の楽しみ。

「スーパージャックポット」では一度のビンゴで最大3万枚のメダルが手に入る！

画面の見方

POINT KEEP
最初の三球がすべて緑のスポットに入ると、ポイントキープが有効になる。これでビンゴに失敗しても、ボーナスポイントが減らずに次のゲームに持ち越せるのだ！　できるだけ有効にしておきたい。

ODDS UP
これが点灯していれば、4球目に黄色のボールが登場した際にオッズアップのチャンス！　黄色のスポットのどれかに入れれば、オッズアップとなる。その名の通り、オッズがグンと上がるぞ！

COMBI 4
5球目で赤いボールが登場し、さらにこれが赤いスポットに入ると、コンビ4となる。ビンゴカード上で、赤いスポットの数字が有効となるとき、この付近三カ所の数字も同時に有効になるぞ！

4 CORNER
ビンゴカードの四隅の数字が有効になると、4コーナー成立となり、それだけで大量メダルを獲得することができる。最初の三球の抽選が行なわれた後、カードをいかに回すかが命運を分けるのだ！

JACK POT
ここに表示された特殊な並び方でカードが有効になると、大量メダルを獲得できる。ジャックポットで、ベットの50倍。スーパージャックポットでは、3万枚以上！

大量ベットで、JPがSJPに発展する。

ボーナスポイント
ビンゴすると星のマークが点灯していき、満タンになると、ベット無しで遊べるボーナスゲームに突入する。ただしビンゴできなければ、せっかく点灯した星のマークが一つ減るため、ポイントキープが重要となる。

フリースポット
オッズ時に抽選され、番号が点灯し最初から有効になる。ビンゴ確率が大幅アップ！

スーパーライン
センターを含む斜めの黄色いラインでビンゴすると、オッズが2倍となる。

ODDS
表の縦列左から、パネル3枚でビンゴしたときの配当、中央は4枚、右は5枚のものとなっている。ベットするごとに抽選が行なわれるので、配当がアップしていくチャンス。また、ボーナスゲームや、ベット終了後に突然始まるイベントゲームにより、オッズが高配当に変化することもある。4枚ビンゴと5枚ビンゴの配当が同じになる「スーパーオッズ」や、すべてのオッズが5枚ビンゴと同等になる「マックスオッズ」なんていうのもあるぞ!!

プレイの流れ

BETしながら画面に注目

手元のベットボタンで、メダルを1枚か10枚ベットする。ベットを重ねるごとにさまざまな抽選が行なわれる。その内容は、オッズの上昇、画面上に表示される四種類のフィーチャーが有効になる、ビンゴカードにフリースポットが開くというもの。

抽選スタート　1〜3球目

ベット締め切り後、中央の巨大クルーンに注目。ここで最初の3球（緑のボール）の抽選が行なわれる。

カードを回転操作する

最初の抽選後、ビンゴカードの4ブロックに対応したボタンを押して、当たりやすいようにカードを回転させる。

抽選　4、5球目

4球目では黄色が、5球目では赤が来ればチャンス到来！　同じ色のスポットに入れれば、カラーボーナスとなる。

3マス以上並べば ビンゴ！ メダルGET!!

メダル「始めてみよう」物語

ゲームの進行に欠かせない進行役のボイスには、声優の古川登志夫氏が起用されているぞ！　程よく肩の力が抜ける声で、静かに熱くゲームを盛り上げる影の功労者として大活躍。
ビンゴパレードでメダルをゲットするコツは、少ない枚数を掛けるより、多めのベットで高配当を狙うのがコツ。ちなみに10枚のベットボタンを押せば10回分抽選が行なわれるぞ。

燃えに燃えた戦士たちの戦い！果たして栄冠はだれの手に!?

©SEGA,2004

今回は、先日行なわれた「アルカディアで大ハッスル！ DTチャンス獲得枚数ランキング!!」の結果をどど～んと発表！ はてさて、君の名前はあるかな？

ドラゴントレジャーII	
■メーカー	セガ
■ジャンル	マスメダルゲーム
■操作方法	専用メダルシューター+3ボタン
■発 売 日	2004年7月下旬(稼動中)
■使用基板	NAOMI

次の戦いはすぐそこに!!

一つの大会が終わっても、戦いはまだまだ終わらない！ 次の大会はすぐそこに迫っているぞ!! 大会名は「春だ一番！ランキング大会 ハンティングJP大会」だ。開催期間は2005年4月1日(土)10時から同年5月8日(日)25時まで。

ルールはハンティングモードで宝石を集めて、そのJACKPOT枚数で競うというもの。もちろん入賞者には、直筆イラスト入り賞状をはじめとする記念品が贈られるぞ！

詳しくは公式ホームページを参照してくれ（公式ホームページのアドレスは欄外参照のこと）。

記念品について

イベントの詳細は【http://dt.sega.jp/main.html】でチェックしよう！ 『ドラゴントレジャーII』の最新情報だけでなく、開発者によるレポート「ドラゴントレジャー自腹体験レポート 炎で焼き尽くせ!II」（略してドラ焼きII）や、過去に行なわれたランキングの結果も見られるぞ！ 公式ページにキミの名を刻め!!!!

（大阪府　[illegible]さん）

あそし

ひとまずグランドフィナーレ!?

アルカディア創刊号から読者ハガキを募集し、誌面の歴史とともに歩み続けてきた当コーナーですが、今月号でいったん一区切り。今回は、これまでの歴史を振り返ると同時に、全身の力を振り絞って拡張2ページでお届けします！

ガトリングアーティスツあそし特盛

ギルティのカラーイラストを掲載し続けて5年余り！　今月は新規投稿から過去作品の復活まで交えて、どーんと特盛でお届け！　なお、復活作品のペンネームは当時のものを使用しております。

（京都府　矢吹伝らいくさん）
☆彼らが戦う理由。それは各々が目指す明日へと、たどり着きたいがために。

（埼玉県　たじんこ君）
☆多様なタイプのキャラが混在して、ギルティ」の世界観を作り上げてました。

（島根県　かじやんさん）
☆『GGX』発売当初の一番人気は闇慈。ハガキも多数寄せられたのだ。

（大分県　皐月トミィさん）
☆描き手さんの個性を投影するのが面白いのがギルティキャラの特徴。さまざまなアレンジが当コーナーをにぎわせました。

（北海道　月光魔さん）
☆異形なるものたちの戦いを描いたギルティシリーズ。しかし、その根底にあるのは、熱い人間の魂だった！

（大阪府　Rikotoさん）
☆『GGXX』以降の台風の目といえば、やはりこのキャラクターでしょう！

（神奈川県　杉崎佑さん）
☆ラスボスは強い女性キャラ！　での、もシリーズの特徴なのかも？

（福岡県　ウラ毛☆Aさん）
☆押しの強さでは天下一品！　もちろん、料理の腕も天下に誇れる冴えなのです。

（東京都　大沼由真さん）
☆それぞれが背負っているストーリーは、どのキャラも濃い！　梅軒は設定の激しさ故、存在感が強烈！

（新潟県　蓋爾神封魔さん）
☆好敵手としてソルと人気を二分してきた彼だが、途中からは自らの分身（？）と人気を二分することに!!

（東京都　あかざさん）
☆さーゆーヤンチャなアレンジも似合うのが、ソルの魅力といえましょう。

（青森県　市川透さん）
☆ザトー＝ONEからエディへと。闇の宿命と苦悩は受け継がれていった。

（埼玉県　水無月皇さん）
☆いつの時代でも独特のマイペースっぷりが、彼のライフスタイルですから。

（新潟県　蓋爾神封魔さん）
☆当時、このようなハガキが大量に寄せられたのでした。なーむー。

ギルティ読者コーナーの歴史2

「GGXX」登場！（2002年）

まだ『GGX』熱も冷めやらぬ2002年、満を持して発表された『GGX』は、前作の正統進化と呼べる内容以上に、意欲的な＋αを搭載した名作となりました。

サイクバーストといった新システムも話題になりましたが、それ以上にフィーバーを巻き起こしたのは一筋縄ではいかない新キャラクター群！　一人も真人間が居ないという（笑）個性派ぞろいで、多いにゲームセンター＆誌面を沸かせてくれました。特に、ブリジットの性別問題には涙＆驚愕した方々も多数続出。

当コーナーも「アソシエイションXX」と改名。グッズ紹介やイベントレポなども掲載するようになりました。

（三重県　くさなぎたつきさん）
☆「GGX」のラスボスとして登場して以来、人気キャラとして定着！

ギルティ読者コーナーの歴史1

「GGX」登場！（2000年）

99年の暮れに出版されたアルカディア創刊号に『ギルティギアX』の第一報が載ると同時に、たちまち巻き起こった大反響！　これに応じて、本誌でもギルティ読者コーナーを開設することが急遽決定したのでした。

最初のコーナー名は「ギルティ聖騎士団」なる少々お堅いタイトル案も挙がってましたが（ハガキ募集時はそうでした）結局は「アソシエイションX」という、横文字コーナー名に落ち着きました。

当時、人気があったのは闇慈、紗夢、ジョニー、ヴェノムといった新キャラたち。これにディズィーが加わり、人気は加熱していったのであります。

ゲー事列　創刊当時からアルカディアを支え続けてきた当コーナーですが、次号以降、ちょっとだけお休みをいただくことに！　そこで石渡氏直筆の「あそし」タイトル色紙を、抽選で1名さまにプレゼント！　床の間やリビングなどにもジャストフィットの一品！　「色紙所望係」と書いて、当コーナーあてまでハガキを送ってください。発表は発送を持って代えさせていただきます。

ギルティ読者コーナーの歴史4

「GG 鶡」登場！(2004年)

新基板・アトミスウェイブの目玉として登場した『鶡』は、なんと四人同時プレイが楽しめる意欲作であった。AW-NET.との連携によるキャラカスタマイズなど、さまざまな可能性を提示した一作。

登場した新キャラは、反則的に巨大な犬ボス「レオパルドン」のみであったが、家庭用には「ABBA」や「ロボカイⅡ」という美味しいキャラが登場。

読者コーナーには、石渡氏デザインによるマスコットキャラ「ちまき」が登場！ 癒し系のボディラインと珍妙な空気感が好評を博し、たちまち人気者に。それに伴い、コーナー名も「あそし」に改名しました。

（京都府 らいくさん）
☆おきて破りの四人同時プレイ。画面内で盛り上がりまくりですヨ。

ギルティ読者コーナーの歴史3

「GGXX #Relord」登場！(2003年)

各地で大会も開催され、『GGXX』の公式大会なども盛り上がりを見せる中、さらなるチューンドタイトルが登場！ 対戦でのバランス調整に特化して、徹底的に熱いバトルにこだわった『GGXX #Relord』が登場したのがこの年。新キャラの大幅追加などはなかったものの、家庭用のゲストキャラとして登場した"ロボカイ"が大々的にフィーチャーされて話題になる。アーケード版にジャスティスやクリフを差し置いて登場しただけあって、その人気は急上昇。本家のカイと肩を並べるほどに認知されてしまったのでした(笑)。

このころから人気コーナー「ブリっち更正衣装部屋」も開始される。

（千葉県 爆テロのあばさん）
☆機械化の波が押し寄せた2003年。ロボカイはPS2版『GGXX』からの刺客。

（千葉県 ほうき星さん）
☆シリーズが続いていく限り、この二人の宿命の対決は見守っていきたいですよね。

（埼玉県 天満架橋さん）
☆酒好きといえばこの方。後ろの人は飲んでも呑まれそうですけど。

（神奈川県 天川[illegible]）
☆同じギア、同じラスボスでも、彼女たちの性格は正反対。強さは甲[illegible]難い！

（兵庫県 [illegible]RAN[illegible]さん）
☆なりは怪しいけど強力キャラ[illegible]て人気を博した謎のギルティ[illegible]。

（東京都 上山光紀さん）
☆こーして見ると違和感無い人も何人か…

（東京都 [illegible]道行君）
☆てなわけで、最後は「ちまき」でシメ。復活の時はまたよろしく。

（茨城県 きくらげさん）
☆ミリアの髪型選手権も、当コーナーでやりたかった企画の一つなのだ！

（兵庫県 夏っ子番長さん）
☆封炎剣さえあれば、一生ライター要らずなのかーッ。実はかなり便利だ。

（神奈川県 金城[illegible]さん）
☆おやたたずまいから溢れるダンディズムに圧倒された方も多いのでは！

（兵庫県 [illegible]ナセ[illegible]さん）
☆ちっちゃくても大元気－乙女心担当キャラでした。

石渡NOW

さて皆さま、むやみにページの端っこを占拠していた石渡の小さな誇りも、いよいよテレポート先が壁の中だ。オブラートに包んだ僕の愚痴を、今までひそかに読んでくれた方、コンビニの前に座り込んでいる群集を横目にするように流してくださった方々、今までありがとうございました。僕らは、アーケード市場という場において初めて、ユーザーの意見を真摯に受け止め、ゲーム作りにおける感性を成長させてきました。それはひとえに読者である皆さまの視点が、いわゆる家庭用のゲームのそれとは一線を画した鋭利な判断基準を持っていたからです。それにより僕ら開発者は刺激され、作品をより高みへ運ぶ努力をしてきました。ゲーム市場は今後、より世界展開が活発になり、海外の作品も国内へ多く流れてくると思います。そしてその、いわゆる洋ゲーには皆さまのような鋭利なフィードバックを元に作られたゲームが多数存在します。それらが国産のゲームと同列上に評価される日がくると、ますますゲームとしての本質や競技性がグローバルに問われる時代が来るのではないでしょうか(無論ジャンルにもよると思いますが)。自分たちはそんな時代に立ち向かうことができる力を、読者の皆さまからもらい受けたと確信し、今後も精進していく所存です。僕からの毒電波も、これをもって一時音信不通となりますが、いつかまたこのような場を設けて、新作をさかなに騒れたら幸いと思います。それでは皆さま、また会う日まで!!!!!

最後の格言（？）

挫折と後悔はレアモンスター級の経験値である

ブリっち更正衣装部屋ッ！

生い立ちの複雑さも手伝って、今にも道を踏み外しそうなブリジット少年を更正させてやろう！ 心の乱れはまず服装から！ との趣旨の下に開催されてきた当コーナーですが、着用した服は実に100着に迫る勢い。果たして、彼の益荒男ブリはどこまで上がったのかー!?

（宮城県 リンク萌69[illegible]さん）
ホタカネタだけに規格を見逃っておりましたが、まあ今回は大目に見てケロ 【濃度[illegible]】

（愛媛県 蜂子さん）
やっぱりコレか。時代はコレを求めてるのか!? 益荒男っぷり見届けたぜ 【濃度100％】

（広島県 七色ぴんこさん）
ぴんこさんは拙神ノーと濃度％をたたき出した猛者。今作もグッジョブ 【濃度83％】

（千葉県 爆テロのあばさん）
ブリ更正にかけては北斗拝一たったのあばさんと相方のかるぴさん。男だ、砕ネッ！【濃度99％】

（埼玉県 瑠苡傪さん）
ほんのりたけだけしさも感じるか。ロジャーのトラ・ノュふりに男気を感じる 【濃度64％】

ゲー事典　5年間にわたって続けてきた当コーナーですが、今月でひとまず小休止。だけど、最終回というわけじゃありませんぞ。もしもギルティの新作が発表された際には、さらなるパワーアップをとげて帰って来る予定です。今まで投稿していただいた読者諸氏、読んでいただいたファンの皆さま、そして毎号力添えをしていただいた石渡氏には格別の感謝を。また、会いましょう！

今月は2月のAOU 2005 アミューズメント・エキスポで発表されたニューアイテムと、4月に登場するアイテムを紹介。桜の季節を象徴するかのような、満開のラインナップに注目だ!

アイコンの見方

- 袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- ぬいぐるみ：首まわりのくびれた箇所が狙いめ。
- 箱タイプ：景品の角や、アームの隙間を狙おう。
- 吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形状。上部のラベルを正面からつかもう。
- 吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。
- 吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

③ 機動戦士ガンダムSEED DESTINY パネル付きリアルフィギュア

バンプレスト・4月下旬登場・4種

ザフトのエースがそろい踏み!

好評放映中の「ガンダムSEED DESTINY」から、インパルスガンダムとシン・アスカ、セイバーガンダムとアスラン・ザラがフィギュア化。背景の描き下ろしパネルイラストにも注目!

① ピンキーストリート ～SUPER LOVERSver.～

バンプレスト・4月下旬登場・3種

三種で100パターン以上の組み替えが可能!

今、女性に人気のアパレルブランド「SUPER LOVERS」と、パーツが換装可能なフィギュア、ピンキーストリートの夢のコラボレーションが実現! キュートでポップなカラーが特徴的だ。コレクターなら、ぜひ押さえておきたいところだ。

④ 機動戦士ガンダム スーパーDXヘッド型ぬいぐるみ

バンプレスト・4月下旬登場・2種

あの名機の頭部がぬいぐるみに!

ジオン脅威のメカニズムが生み出した名機、ザクのぬいぐるみ。約31センチのビッグサイズで、クッションとしても使用可能! 柔らかい素材を使用しており、座り心地は抜群だ。

② ポケットモンスターアドバンスジェネレーション ペアキーホルダー

バンプレスト・4月下旬登場・5種

ペアになってかわいらしさ無限大!

ピカチュウたち人気のポケモンが、2体1セットになったペアキーホルダーが登場。中でもプラスルとマイナンの愛らしさはメガトン級! 見かけたら、何としてでもゲットだぜ!!

2005年7月～9月登場 AOU 2005 アミューズメント・エキスポ プライズ新作リポート

今年の夏に登場予定のオススメプライズを一挙紹介! 2月に開催されたAOUショーでは新作アイテムがズラリと並び、来場者の注目を集めていたぞ。

※掲載した写真は開発中のため、実際の景品とは異なる場合があります。

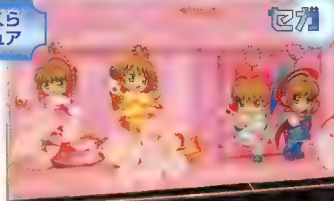
新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア ISLAND RESORT

南の島でひとときの休息を過ごす、綾波、アスカ、ミサト。水着姿に目が釘付けに!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY アメイジングポーズ フィギュア

ブラストインパルスを始めとするMSのリアルフィギュア。大胆なポージングが迫力満点!

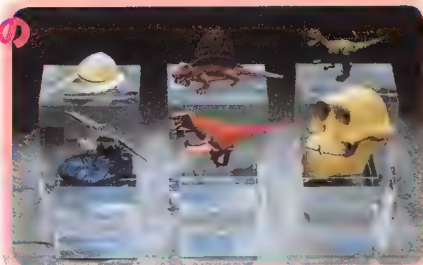
カードキャプターさくら キーチェーンフィギュア

「カードキャプターさくら」のデフォルメキーホルダー。クロウカード編のバトルコスチュームがモチーフだ。

リラックマ ペットボトルケース

しがみついたリラックマのぬいぐるみが何ともキュート。コリラックマもカワイさ爆発!

6 NHKスペシャル地球大進化フィギュア
タイトー・4月登場・6種

46億年の進化の歴史がここに!

何と、昨年放映されたNHKのスペシャル番組「地球大進化～46億年・人類への旅～」がプライズになった! 番組に登場したさまざまな生物が立体化され、進化の過程を再現しているぞ。

5 機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュアPART1
バンプレスト・4月下旬登場・3種

刻の涙をプライズに見る!?

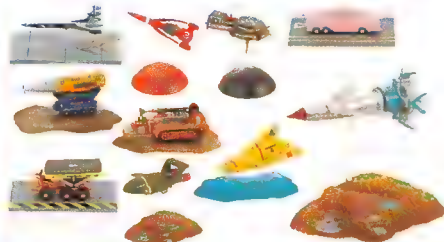
リアルな汚し塗装とライトアップがウリのシリーズに「Zガンダム」が登場! ガンダムMk-II、百式、そしてキュベレイの勇姿が、精巧なディテールでよみがえる!!

9 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#1
セガ・4月中旬登場・2種

オリジナルの設定で展開するフィギュアシリーズ。綾波とアスカが、さまざまな戦闘訓練に励む様子を追っていくぞ。

8 甲虫王者ムシキング 携帯ストラップ
セガ・3月末頃登場予定・4種

キッズを中心に人気の「ムシキング」がストラップになった。カブトムシとクワガタが2種類ずつ立体化されている。

7 サンダーバード 出撃! スーパーミニフィギュア アソートセット
タイトー・4月登場・10種

「サンダーバード」に登場したメカのミニフィギュア。1号から5号、ジェットモグラなど、往年の名マシンが勢ぞろいだ。

11 カードキャプターさくら はにゃ～んクッション
セガ・4月下旬登場・3種

和み系クッションで心も体もリラックス!

「カードキャプターさくら」から、さくらとケロちゃんのクッションが登場。劇中でおなじみの、クロウカードや魔方陣がデザインされた下地に、さくらの生き生きとした表情が描かれているぞ。

10 新世紀エヴァンゲリオン エクストラナースフィギュア
セガ・4月下旬登場・2種

こんな看護士に注射されたい!?

綾波とアスカの二人が、なんとミニスカナース姿に! きわどい衣装はもちろん、あげたゆきを氏の原型が生み出す可憐な表情にも注目したい。台座は薬袋と注射器がデザインされた、こだわりの逸品だ。

今月のプレゼント

ご希望の方は、68ページの読者プレゼントコーナーへGO!!

- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY パネル付きリアルフィギュア 4個セットで2名様
- 機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュア PART1 3個セットで2名様
- サンダーバード 出撃! スーパーミニフィギュア アソートセット 10個セットで2名様
- NHKスペシャル 地球大進化フィギュア 6個セットで2名様
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラナースフィギュア 2個セットで3名様
- カードキャプターさくら はにゃ～んクッション 3個セットで3名様

9月

ピンキーとポストペットのコラボが実現。コレクター魂をそそられるアイテムだ。

ピンキーアミューズ ポストペット ファンファクトリー Ver.

セガの歴代ハードがキーチェーンになって登場だ! SG-1000からドリームキャストまでそろっているぞ。

SEGAゲームハード キーチェーンフィギュア

8月

人気ヒロイン、ルナマリアとステラのフィギュアが登場。ミニスカートの中が気になるっス!

「スペースハリアー」と「バーチャコップ」の大型筐体に注目。アストロ筐体も再現度が高いぞ。

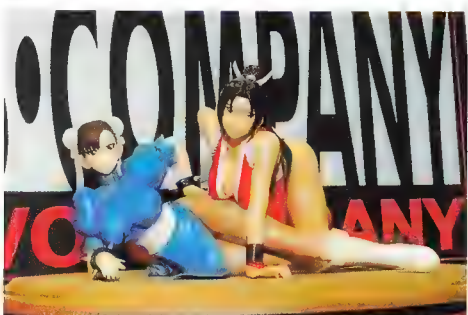
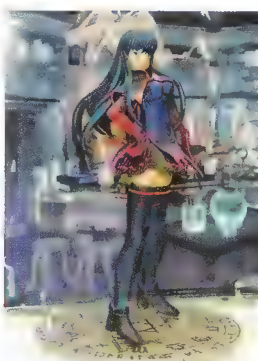
SEGAゲームハード ぼくのゲームセンター Vol.2

立体貴族

忘れたころに帰って来るアルカデ誌面のさすらい人、"立体貴族"であります。よく考えると'05年初登場じゃないの! キャッ! そんなこんなで突発復活を果たしつつ、今回はWFリポートの前編&ピンキーコーナーの二本立てです。

ワンダーフェスティバル2005 [冬] 会場リポート・前編

『侍魂零』/ディーラー:チェリーブロッサム/原型師コメント:『際どい衣装の再現と、儚げなかわいさを出すために頑張ってみました』/㊢凛々しさとかわいらしさが同居している力作です。原作のイメージ通り!

『ヴァンパイアハンター』/ディーラー:CHEMICAL REACTION/原型師コメント:『毛と筋肉というコンセプトでトライを決めました。迫力が出ていると幸いです』/㊢あふれる躍動感が瞬間的に目を奪います。毛並みも美しいですな!

『CAPCOM vs. SNK』/ディーラー:B・カンパニー/原型師コメント:『組み合わせで飾りたかったので、2体のすり合わせに苦労しました』/㊢1体づつでも十分に見栄えしますが、2体そろえて飾ると素敵度UP!

『クイズマジックアカデミー』/ディーラー:sheonite/原型師コメント:『できれば今後、ほかのキャラも作りたいと考えています。とりあえず、シャロン、ユリを予定』/㊢思わず全生徒をそろえたくなるのも無理は無い!? 生徒たちだけでなく、個性豊かな先生たちも立体化してほしいですね!

読者様Pinky's

アーケードゲームキャラをモチーフとしたオリジナルピンキーをモフっと作ってみるか! という全国各地の読者の鼻息を広く吸い上げる当コーナーでは、皆様のオリジナル作品を大募集しているのさ! 作品を写真に撮って、コメントなども書き添えて「立体貴族」係まで送ってつかあさい。作品そのものを送る必要は無いので、気軽に応募してくださいねっ!

(愛知県　キヨシマ君)
☆ⅡDXキャラの複雑な衣装をうまくデフォルメ。違和感無いっ!

(静岡県　田中克幸君)
☆SNK人気キャラをピンキー化。男性キャラもハマっています。

春麗やさくらの商品化が決まって、さらなる盛り上がりを見せるピンキー。1月23日に東京都立産業貿易センターで開催された"P*fes#002"のリポートをお届けしてみたい。

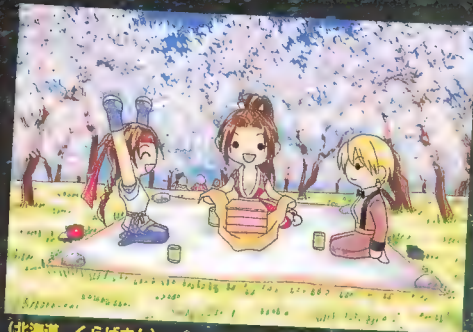
A:オリジナルピンキーのコンテストに出品されていた、『斑鳩』の鴉。激シブのチョイスに漢泣きだ。B:正月明けだったため、着物ピンキーも多く見られた。C:メイド系のカスタマイズは人気ジャンル。D:オリジナルピンキーの出来を競うコンテストも開催。アイデア作品がズラリと勢ぞろい。

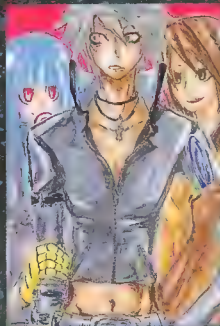
今回紹介したPinky:st.の祭典、P*fesは、今後も引き続き開催される予定らしいです。もっと詳しく知りたいどん欲な諸兄は http://3w.to/pinky/ をチェックしてみるといいだろう。さて、次号の「立体貴族」は"ワンフェス2005[冬]リポート"の後編をお届けします! まだまだアーケードキャラクターフィギュアの力作が多数登場する予定なので、期待して待っていてくれよな!

KOFッ子PLANET

Text：福田柵太郎

KOFという名の河を流れ続けて十数年。この広い銀河で一番KOFを愛する者たちが住まうファンコーナー、それが「KOFッ子PLANET」なのです！　今月の一等星は愛媛県 蜂子さんのイラスト！　斬新な新キャラを考えてくれました……斬新？　特別企画「読者の考えたKOF 2004（幻）」も大紹介！

今号のイラスト一等星

（北海道　くらげさん）
初代女性格闘家チームでお花見！　舞はお弁当作りが趣味ということで、味の方は保障済みですね！「花より団子」とばかりに書妹たちが乱入してきそうな気配ですが。

（神奈川県　M／Sさん）
☆手のひらからは氷だけではなくて。グローブの上に春を呼びました。

（静岡県　相模レイジさん）
☆両手に花というか、すっかり父性MAXな感のあるK'でした。

お詫びと訂正

2005年4月号の当コーナーで読者プレゼントとした「SR KOFコレクション」ですが、読者プレゼントのページに掲載されていませんでした。お詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。今月号の読者プレゼント（68ページ）で掲載していますので、奮ってご応募ください。

（茨城県　五月女マユさん）
☆Cボタンカラーは角界最強って話ですよ！　ハッとする表情が良し！

特集！ボクの ワタシの『KOF 2004（幻）』！

（愛媛県　CCCさん）
☆夢オチで処理したい！　ファンの皆さま、洒落ですからっ―

（埼玉県　白金君）
☆ちずるから抜き出された球の謎は……今年中に答えが出るカモ！

（東京都　大沼由実さん）
☆アッシュのクローンでしょうか？　もしくは生き別れの（略）。

（福岡県　練騎かおるさん）
☆ケンスウの中で目覚めた龍の気。そのとき、アテナは？　包は？

KOF衛星アップリンク

その1　プレゼントキャンペーン続報

家庭用KOFソフトを買ってキャンペーンに応募すると、マンスリープレゼントに自動エントリーされるぞ。4月はクーラの等身大ポスターだ！

マンスリープレゼントスケジュール

実施回数	締め切り日
第4回	4月30日（必着）
第5回	5月31日（必着）※

※最終締め切り

いよいよラストスパート！

その2　KOF MIで遊んじゃおう！

3月4日に、東京・原宿に開設されたKDDIデザイニングスタジオで、何とPS2版「KOF MAXIMUM IMPACT」の試遊ができちゃうぞ！　洗練された空間で、磨き抜いた腕前を披露してみてはいかが？

KDDI デザイニングスタジオの場所など、詳細は以下のHPにて。**http://www.kds.kddi.com** をチェックだ！

KOFッ子ドレスルーム

編集者もお気に入りの、キャラ着せ替え&新カラー開発コーナー「KOFッ子ドレスルーム」。やりたい放題にアレンジ頼む！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆ダイアナとフォクシーもオフの日には衣装替えをしているかも？

（東京都　[illegible]さん）
☆庶民派風アーデルハイド[illegible]いつでもクール過ぎます。

（山口県　西川"AYU♥LOVE"清貴君）
☆今号は衣装交換強化月間！　ブライアン職人西川氏の技が光る！

KOFに関する投稿作品を大募集！　次々号7月号の締切は4月18日(月)必着です。あて先は 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。あて先が変わるので要注意！　メールでの投稿は、sp_kof@arcadiamagazine.com 次のお題は「お宅拝見」。格闘家たちの部屋などを勝手に大公開だ！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

読者が創る ゲーセンの未来

新作に出くわしたフレッシュ感、長年プレイし続けているゲームを今日も遊べる幸せ……。ゲームセンターがある限り、俺たちの旅はネバーエンド！ そんなゲーマーたちの魂が集まる場所が、投稿霊場「アルカディア フロンティアーズ」。と、オープニングは平穏無事だが、今月はA-Fro史に名を残す大事件勃発！？ というか住所が変わりましたので要注意!!

［担当ページ］田渕健康：160ページ（バラエティCMYK）、162-163ページ（大瀑布）／福田柵太郎：158-159ページ（CMYK）／カイゼルちくわ：161ページ（グレースケール。）、164-165ページ（歳時記）

今月の一枚

（青森県 まつけろ君）

アフロCMYK

まずはカラーイラストコーナーの「アフロ CMYK」からいってみましょう！ ノンジャンル、ノンフライ、ノーモアウォーの精神でお届けしている当コーナーでは、投稿作品の裏にも住所と本名、ペンネームを書くことを忘れるべからずと口を酸っぱくして言及したい。

（埼玉県 ふじたに真砂さん）
☆5万枚届いた（鼻が伸びる！）『カオブレ』投稿からフィーネを抜粋！

（京都府 らいくさん）
☆ゲーセンに恩師あり。ロマノフ先生のぶくれっ面がヤンチャ丸ね。

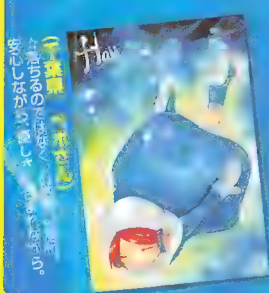
（東京都 RIKI君）
Ⓗ一応メガネ持ちから言わせてもらうと、着眼鏡入浴は眼鏡が劣化するで！

（北海道 ベス君）
☆4桁BPはするであろう高価アイテムがああ！ 実話というのが涙を誘う。

投稿人気アタック No.1

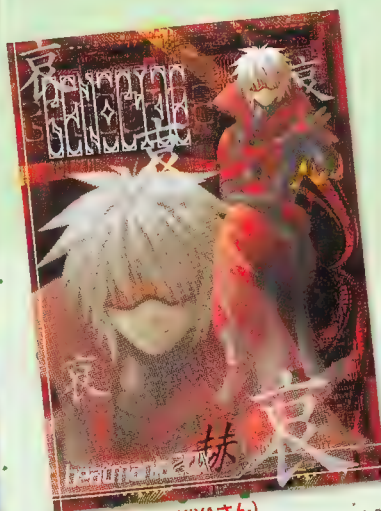
今月一番投稿が多かったのは、『いろは』の「-lowf-low」なのさーっ。

（神奈川県 ゴンザレス吉岡君）
Ⓗフロジェクターが人気の秘密？ イラスト……うに抱いて眠る……

（千葉県 ……さん）
☆落ちるのではなく……安心しながら……から。

（北海道 包帯リミックスさん）
☆スマイルとロキのゴシックファッション。瞳に魅入られそう。

（静岡県 ココロザシノさん）
Ⓗラフ気味な線が妖しく魅せる。左胸部に編集部が一時騒然!!

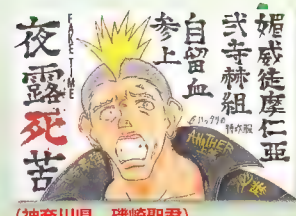
（徳島県 伊吹猫太郎さん）
Ⓗ実は女性で人気急上昇。アサシンの皮は剥いてみないと分からないね。

（埼玉県 げっつ☆先生君）
Ⓗ本年度シルフィーには触角が！ 超戦士たちの世話でセットも台無し。

（神奈川県 YUKIYAさん）
☆芸術的な調べも、荒々しいノイズも、ざらついた時間に吸い込まれ摩殺されていく。

A-Fro ひみつ情報 まずは重要なお知らせです!! エンターブレインの引っ越しに伴い、今月の募集からあて先が変わります（メール投稿のアドレスは従来通りです）。投稿作品を郵送する際には、十分にご注意ください。また、図書カード当選者のイラストに付いていたeb！マークは、Aマークへ変更します。何のAかって!? もちろんアルカディアのAざますよっ！ よろしくお願いします。

投稿・春一番！（遅）
スプリング魁～春風イラスト集～

春やねえ……と浮かれ放題、浮かされ状態から空中コンボをくらい放題な君たちへ朗報！　どうやらこのコーナーは、春色なイラストを集めたプレイスらしいですよ。

（愛媛県　蜂子さん）
☆今月の読者立ち上げ企画「ストレートロング一人祭り」。賛同者はすぐに投稿を！

（神奈川県　磯崎聖君）
☆マイ・ライフ・アズ・ア・ジルチ、ジルチの不遇さを思えば、どんなことも頑張れる！

（東京都　柊かえでさん）
☆爆発物を収穫する姫様。里では当たり前の光景なのでしょうな……。

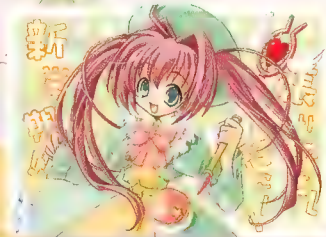
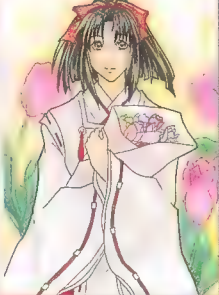
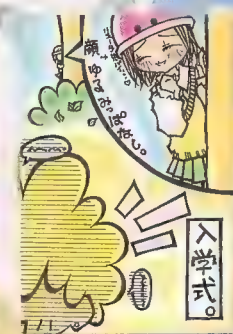
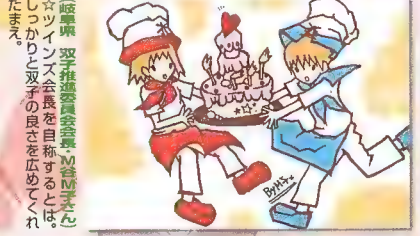
（神奈川県　瀬尾啄也さん）
H☆『QOD』の黒騎士とバロル。強敵を描くことで強くなれたりしてっ。

（東京都　COBA君）
☆ポップン史上最大のスリル！道連れオジャマーは一人で行ってけろ～！

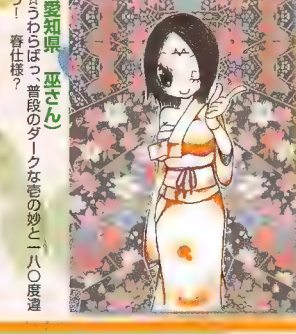
（京都府　異Gさん）
☆Say、いろはにほへぽー。なんかめっさ和むワードなんですけど。

（北海道　ツァン君）
☆レコ様の暖かい配色をさらに強調したイラスト！春から虫を好きになろう！（そんなテーマ？）

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆紅白コンビと人は言う。女の友情、桜のように散りはしないのさ。

（東京都　采姫炬さん）
☆「キャミィにキャミソール」とか言っていたのに、こんな温かいナコを……。

（岐阜県　夕濤さん）
☆新学期、教室のドアを開けたらお子様が……げふっ。一度は遭遇したいマジカルイベントだ。

（北海道　くらげさん）
☆白いチューリップの花言葉は失恋、新しい恋。助けて、ヤタガラス！

（福岡県　るぅるぅさん）
☆大切な人が同じ空間に居てくれるだけで幸せですよね！　大丈夫か俺。

（岐阜県　双子推進委員会会長・M谷M子さん）
☆ツインズ会長を自称するとは。しっかりと双子の良さを広めてくれたまえ。

（山口県　里田里見さん）
☆花札ネイルアートで二デラをプレイしたら、削り取られそうですけどねっ。

（埼玉県　チョコぱへさん）
☆花見の相手は野ざらしの骨。これがキキョウ流の回向なのかもしれません。

（愛知県　巫さん）
☆うわらばっ。普段のダークな壱の妙と一八〇度違う！　春仕様？

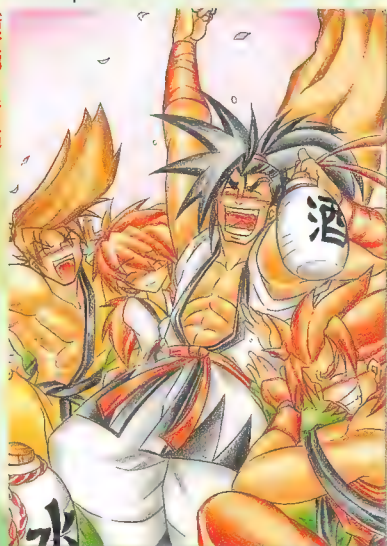
（神奈川県　CN8君）
☆マルチスポーツゲーム『カプスポ』のメロディ。シャラ○ワとタメ張るね。

A-Fro ひみつ情報　投稿作品に寄せたコメントにHマークが付いているのは、その投稿者の方がホームページをお持ちということ。ARCADIAMAGAZINE.comの「投稿者リンク」からぜひご確認を！ http://www/arcadiamagazine.com/　そうそう、次々号のA-FroはSG闘劇！　大地を凍らす寒いギャグ、「シケギャグ（SG）」を描いて、我先にとこぞって送っておくんなまし!!

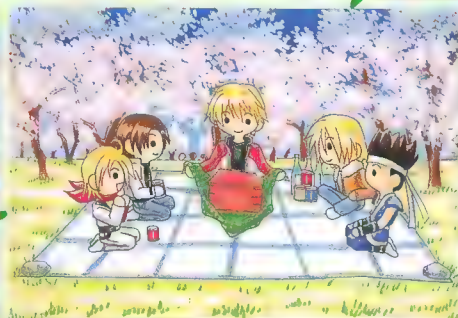
「闘劇'05」開催も迫り、本誌を挙げての格闘ブームが到来している今日のこのごろ。この潮流に乗らいでか！　乗らす乗ります乗らせますっつーわけで、A-Froでも格闘ゲーム特集を開催してみちゃうモジャー。

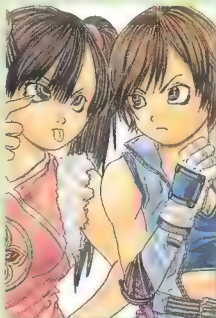
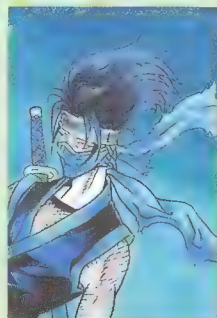
（東京都　墨桐マユイ君）
☆カラーでもエロス村村興しに励むマユイ村長！　みんなも彼に続いてケロ。

（東京都　良月君）
☆斬った張ったの世界もいいが、たまにゃ弾けた花見酒も、悪くねえ！

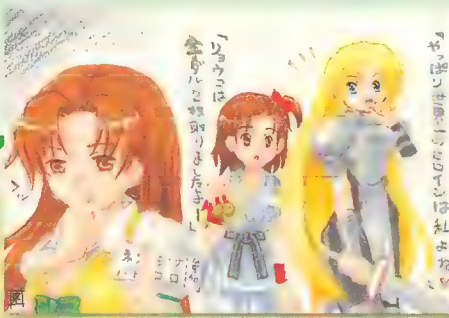
（愛知県　すぅ君）
☆『NBC』は世界一忍んでいない忍者のたまり場だった！　っていうか、ほかの出場者よりはるかに目立ってるよママン！

（埼玉県　けんたろ君）
Ⓗさらなるブラッシュアップを受けて間も無く登場予定！　真なる月夜の、闇を食らえ！

（岡山県　霧里理羽さん）
Ⓗ『ボッツ』は異様にキャラが立ってたので、ジンみたくどこかで復活してほしいですね☆

（千葉県　ブラックマッペさん）
☆実はもう5年前のタイトル！　感覚的には最新作なのに〜。

（北海道　くらげさん）
☆格闘＆季節ネタ投稿も多かったのでした。春先には『NBC』のメンツにも会えるかも!?（「KOFッ子プラネット」に続く）。

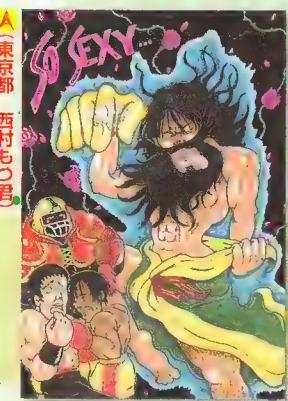
（大阪府　YU☆3君）
☆いつの日にか、このツーショットが実現する時代が来ることを祈るしかねえよ兄貴ッ！

（東京都　吹雪さん）
☆毎度気になる新旧ヒロイン対決。飛鳥はレギュラーに残れそう？

（大阪府　座夏之助さん）
☆次号では最強忍者決定戦開催予定！　忍んで待て！

（長崎県　佐伯渡君）
☆なんつーかこう、沸き上がれパワー（©デコ）な迫力を感ずるヨ！

（東京都　西村もつ君）
Ⓐそう、いつの世も禁忌なほど人は魅せられる。……って、そのポージングは発禁モノDA！

（兵庫県　ひらべさん）
☆過去の名声よりも、大切なのは今を生きることじゃなくって!?　などとほくそ笑んでみる。

（広島県　七色びんこさん）
☆今月で「あそし」は一旦お休み。今後のギルティ投稿はA-Froへ！

（愛知県　しょうのじ君）
☆ほかの出場女性たちはヤンチャな方々が多いので、ほたるのようなキャラクターは貴重といえましょう。

A-Fro ひみつ情報
次号は年に一度のお楽しみ、「忍者特集」が帰ってまいります！　どーせなら、「ランブルローズ」をアーケードに移植して、レイチェルを出してくれればもっと盛り上がるのにヨウ！　などの妄想を交えつつ、忍んだり忍ばなかったりと大開催！　柵太郎の脳内忍者シミュレーターによる"最強忍者決定戦"も同時開催！　こりゃあ読むしかねえっぺよ！

アフログレースケール。

新作が数多く登場するこの季節、ステキなゲームとの出会いはありましたか？　などとさわやか風味なコメントで始めてはみたものの、こちらはアーケードジャングルに生きる野獣ゲーマーの超戦場、モノクロ投稿の殿堂「グレースケール。」なワケで。

（静岡県　ゆえのさん）

（埼玉県　桐生千波矢さん）
☆今までに無いキャラと、気になる伏線が光った『2003』。ぜひ続編で彼らの活躍を！

この日々が大切な思い出

派遣社員の私は仕事の関係上、今まで住み慣れた宮城県から引っ越して親元を離れ、埼玉県に一人で暮らすことになり、とても不安でした。

これからは「どんなことも一人でしなければならない」と思うと毎日が不安で、夜、夢の中に両親や友人が出てきて、目が覚めた時にうっすらと涙が流れている、などということもあったほどです。

そんな自分を励ましてくれたのは、音ゲーの存在でした。昔のサントラを引っ張り出して聞いたり、ゲーセンに行っては音ゲーをプレイして自分の腕を確認したりしながら、自分を励ましていました。

そうしているうちに何カ月かが過ぎて、『ポップン12 いろは』の稼働日が訪れました。その日はたまたま会社が休みだったので、早速プレイしようとゲーセンに行ったのです。

しかし新しいカードにデータを引き継ごうとしてもうまくいかず、どうすればいいのかと困っていたところ、見知らぬ人が僕に声を掛けてくれたのです。その人は店員さんまで呼んでくれて、どうにか引き継ぎもうまくいきました。今ではその人とすっかり仲良くなりました。改めて、人の温かさを知った出来事でした。

休みなどにはその人と一緒にゲーセンへ行くことも、食事をすることもあります。しかし、派遣という立場にある僕には、いつかこの地を離れる時が必ず訪れてしまうのです。

それでも、今この瞬間を忘れずに、その人と一緒に過ごしていきたいと思っています。

（埼玉県　NI君）

☆ゲーセンでの思い出というのは、多くの人が胸の中に抱えているものと思います。しかし、今まさにゲーセンで遊んでいるこの時間が、将来思い出に変わるのだ……と意識することは、あまり無いのでは？

ゲーセンでの思い出は、ハイスコアやレアカードにも並ぶプレイヤーの素敵な財産でしょう。ゲーセンでの「今」を、より大事にしたいですね！

A（愛知県　水亀葵さん）
☆かわいさと野獣性の明暗。これが……鉄拳かッ。

（山口県　みゆさん）
☆ニャミ嬢がプリティーお猫様なのだと改めて知る我ら（ぽっ）。

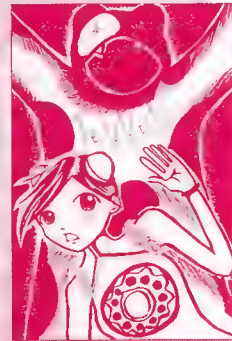
紳士淑女のたしなみ？

それは『WCCF』のバージョンが変更されて、まだ間も無いころのことだった。バージョン変更直後ということもあって、『WCCF』は満席。待ってまでやる気にはあまりなれなかったので、空くまでフロアの中をブラブラしていることにした。

そんな時、僕の視界に入ってきた一つのゲーム、それが『セガゴルフクラブ』。最近では珍しい、ゴルフを題材にしたゲームだ。

特に興味があったわけではないが、ほかにプレイしたいゲームも無かったのでふと説明書を手に取り、パラパラと読んでみた。アイテムの付け替えなど、読んでいるうちに少しずつだが興味が湧いてきたところで、友達登場。

友「やぁ。どしたの？」

俺「よし、ゴルフやんべ」

友「え、ゴルフ!?　う〜ん」

そこでさらに店員さん登場。

店「ゴルフといえば紳士のスポーツ。今なら特別に一〇〇円で紳士気分が味わえますよ」

俺「と、いうことだ、じゃあやんべ」

友「あぁ、まいっか」

ということで、ノリでプレイしてみたものの、想像以上に面白く、白熱した素人対戦が行なわれた。そしてプレイ終了後……。

店「いかがでしたでしょうか紳士？」

俺「ふむ、なかなか面白く私としては満足しましたよ、ハッハッハ紳士」

友「いやはや本当ですな、ハッハッハ紳士」

俺「それではいっそ、カードでも作ってしまいましょうか紳士？」

友「そうですな、見たところ『VF4』のようにネット登録は必要としないみたいでお気軽ですし紳士」

そして紳士二人はカードを購入し、社交界へとデビューを果たしたのであった。

昨今、ちまたのゲームは対戦が主流となり、その勝敗に気をもむことが増えてきた中、こういったまったりとひたすら自分を高みに上げることを追求できるゲームは貴重ではないだろうか？　自分のショットに一喜一憂し、他人のスーパープレイには素直に賞賛の気持ちを。そして要所ではBGMをカットし、観客の喝采が耳に入ってくる演出も秀逸。このゲームは殺伐としたゲーセンでの「遊戯」に、一石を投じるものになるのではないだろうかと、僕は思う。

（埼玉県　saku君）

☆『2005』バージョンも発表され、紳士淑女ゲーマーの間でブームとなりつつある『セガゴルフクラブ』。熱いゲームが多い昨今、こうしてクールダウンしつつ楽しめるゲームも必要ですね〜。のんびりいきましょ紳士淑女！

（埼玉県　日向麻穂さん）
☆『ポップン10』以降、人気上昇中のミサキ姉さん。正統派美人強し！

（兵庫県　ひらべさん）
☆変身に度肝を抜かれましたな。今さらながら魔女っ子じゃねぇ!!

（北海道　himさん）
☆暗い色の月を背負う、こんな夜には……。眠る街並みを見下ろし、何を思う？

（北海道　くらげさん）
☆A-Froは皆さんと一緒に歩み、成長します。ぜひこれからも、精進の場にしてやってください！

A-Fro ひみつ情報　最近怒とうの盛り上がりを見せている、A-Fro文章投稿戦線。ゲーセンでの体験記や新作レビューなどに加え、「ゲーセンでのマナー」「がんばれ恋するゲーマー!」「こんなレゲー探してます&見付けました!」などなど、あらゆるテーマへの投稿が殺到中なのですよ!　ハガキやメールでの投稿は実にカンタンですので、ぜひお気軽に投稿してみてください。あなたの投稿、お待ちしております!

A-Fro漫画道場

秋葉原の石○電気ソフト1の書籍コーナーで立ち読みしていた男子学生を、思わず噴き出させるほどの破壊力を有したオモロ楽しげな漫画コーナーですが、今月も良作をお寄せいただいております。っていうか、買って読んでくれよ！（血涙）

（熊本県　葵花南さん）
☆丸めソックス。程良く昭和の香りがするのぅ。

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆次号より新章スタートか!?（株）カプコンよりカプコンUSAの追っ手が怖いYO！

（京都府　蒼い疾風君）
☆ついに過剰なるドラマ性まで盛り込まれ始めた氏の作品。おもしれえよおぉ～。

（神奈川県　天川君）
☆言われてみれば……って、生き物として違ジャンルだぉ！

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆はやりモノを適度に交ぜておくのがA-Froソリューション。

（愛媛県　蜂子さん）
☆この瞬間のためにトーナメントを駆け上がってる俺たちさ！

（福岡県　綾騎かおるさん）
☆春が来るたび、心が痛くなるのはどうしてかな……。

アルカディア大瀑布

エッジの[illegible]たエスプリとウィットに[illegible]んだ大人のジョークとはまるで[illegible]が無いような気もする宇宙の平均偏差値を[illegible]降下させておるような「アルカディア大瀑布」。今月も恐れを知らぬフルスロットリャで発[illegible]するミホ！

今月の GO! SHOCK!

（大阪府　テトリストむう君）
☆久々に炸裂したビッグウェーブ！　実物を見たい方は3月号75ページをチェック。関係者諸氏には深くお詫びすると共に、今後ともかような発見をした際にはコッソリと教えていただきたい。

（千葉県　桃源郷君）
☆やっぱ初心に帰るのがセオリーっていうか～。昇り＆下りが完全無敵という素晴らしき性能でした。

（東京都　采姫炬さん）
☆話せば分かる！　でも戦わないとゲーセンが困る！

（熊本県　エレ金哲君）
☆もっこす王国が誇るシケギャグ最終兵器の氏。次のSG闘劇でも健闘してくれそうですね。

（神奈川県　武将者君）
☆当初の「覇王丸のライバル」的地位も奪われて久しいかなぁ。裏「NBC」発売に期待か。

プリセル大作戦

すっかり世に[illegible]した"プリセル"なるワード。[illegible]

ぬんてこった！　今月は楽しみにしていた「ゲルエロス村」が無いじゃないの！　と落胆されるユー！　今月は投稿数が少なかった……ということではなく、アルカディア読者のちびっ子や健全な少年少女諸君には刺激が強過ぎる作品ばっかりだったというお話なのです・・・。適度な感じのお色気は大丈夫ですが、「そのものズバリ！」な作品は掲載しかねますので、気を付けて！（泣）

あふれる美少年愛をバヤバヤーンと詰め込んだ麗しのコーナー、"ピチっ子土俵祭"。なぜか最近投稿量が増加しているのが、何かの前触れに思えてならない。

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆全員メガネ着用も付け加えておいて……く……れ……。

（千葉県　高遠かるびさん）
☆それでいいのかミラクルの。いいのか。

（東京都　良月君）
☆その目には……その目には弱いんじゃー。

（長野県　まっきーさん）
☆七転びやおい。あれ？　何か全然関係無いし！

（東京都　QQQ君）
☆対象年齢がちと上じゃがピチっ子送りに。シケっ！

⬆（神奈川県　モーケー君）
☆珍獣族の皮を被った邪心族。

⬆（宮城県　サイキック君）
☆夢は大きくあり得なく。

⬆（島根県　そぼろビシャモンさん）
☆遠出覚悟で頑張っていただきたい。

⬆（裏道　高遠かるびさん）
☆『ポップン666』では終末がテーマ。

⬆（千葉県　淡君）
☆妙な疾走感だけは感じる。

⬆（群馬県　NAGA君）
☆今は夢を膨らませて楽しむ時期ぞ。

⬆（福岡県　熊丸君）
☆博士、せめて白衣は着てください。

⬆（広島県　トリュフ君）
☆本物はこんな感じなんだって！

⬆（愛媛県　富家蜂子さん）
☆着こなしがレッドゾーンであるな。

⬆（埼玉県　「白バラ派」でばいそ君）
☆弾幕が曲がっていてよ。

⬆（山口県　Nagiさん）
☆どうスか、ナムコさん。

⬆（東京都　ガーリック君）
☆気になる答えはCMの後で。

⬆（リリアン男塾　ゲコゲさとる君）
☆スール制が敷かれているのか。

⬆（岡山県　87G君）
☆『大江戸ファイト』の地蔵みたい。

⬆（熊本県　エレ金哲君）
☆いっそ鷹嵐2P浴衣を出すとか。

「最近PRIDEなどに参戦している韓国出身ファイター、釜山の重戦車チェ・ム・ベ選手の紹介VTRの時に流れているのが、密かに『KOF'96』のキムチームの曲だったりして、"フジテレビ、分かっとるのう!"と一人ほくそ笑むのはアルカディア読者として常識と思うがどうか」などという投稿は1枚も届いていないことを確認しつつ、今月のMMTはプチ拡張版で走り出すのさ!　アンケートハガキから繰り出される妙技を味わってくれたまへ。

『ネオジオバトルコロシアム』の真のボスって、クイズ名探偵のネオとジオですよね。タッグバトルだし。
（兵庫県　エヌアンドジー君）
☆さもありなん。まだ出てないラルフ&クラークとかも怪しいな。ゴズウ&メズウとかも。

ナムコの開～発、『鉄拳5』にクマやパンダが出てるって言うじゃな～い？　でもアンタたち、鉄拳というより、むしろ獣拳ですから！　残念!!サミー制作『拳獣』に大抜擢——斬り!
（兵庫県　ソルキャットさん）
☆でも『拳獣』にも獣120%キャラは出てませんから!　わくわく動物格闘失敗——斬り!

「ウ゛パニシ゛ャッド哲学かぁ……」世界史の教科書を読むたびに思う。これがアルカディアの力かッ!
（東京都　村上超魔王君）
☆ウパニシャッド哲学ってのはインド産の思想哲学でごわす。決して「ありがとうよパパン」ですべてを終わらす考え方じゃないよ!
　ちなみに、映画のパニシは23人パニッシュしてたと思うが、正確な答えを知ってる方はアフロまでお知らせをば。

俺はじぇ～だじぇだじぇだジェ、ダです。魔界の王をやってます。『CFJ』でも俺のカッコ良さを見せてやるって言うじゃな～い？
　でもアンタ、服装カンペキに学ランですから!　残念!!　——3年B組ジェダ君、斬り!
　拙者……いまだに兜豪鬼に会ったことありませんから……切腹!
（鹿児島県　オメガ信吾君）
☆うーむ、結構このネタの投稿が多いのね。いっそ、期間限定で独立させて、コーナー化してみるのもいいかも……って、そのころにはブーム終わってるかもしれませんから!　切腹!
　とはいえ、思い付いたらA-Froまで、どんどん送ってみるといいだろう。

コブラで最も気になるのは、サイコガンよりもカードシステムよりも、女性キャラのお尻だと思うのですが、そこんとこはどんな感じですか？
（東京都　遠藤義行君）
☆そこは世界のブイチ寺沢の仕事であるからして、読者諸兄の気になる点もばっちりむっていりフォローしておる。今夏稼働予定ゆえ、心待ちにしててケロ。

A-Fro ひみつ情報
チーム「ギンザドリル」ではメンバー募集中です。VP、MP狙い問わず……などと空回りの自作自演は置いといて、ついに募集開始となった「シケギャグ(SG)闘劇」。昨年の選手権では、読者の脳髄を凍り付かせる作品が続出し、本誌が発禁寸前まで追い込まれた……との伝説もあるが、本年はそれをも上回るシケっぷりを炸裂させてほしい!　自慢のSGをドシドシ送り付けてくれい!

けゑせん歳時記

（東京都　良月君）

ルガールに「萌えたろ?」

先日、『KOF2002』をプレイしていたら、オメガルガールのやられセリフが、「萌え～!」に聞こえました。

これ自体は大した聞き間違えじゃないんですけど、ちょうどアテナのMAX2を決めたところだったので、

アテナ「胸キュン、ですもの!」

（ドガーン）

ルガール「（吹っ飛びながら）萌え～!!」

俺「ル、ルガールが秋葉っ子になっちゃった!」

と、ショックを受けたワケで。この事を友達に報告したところ、反応は……。

「でもアレだよ。何くらっても『萌え』と言ってるようじゃ、ルガールもまだ『萌え』が分かっちゃいねぇぜ?」だそうで。……何のこっちゃですね。

でも俺としては、チャンのMAX2をくらっても『萌え』と言えるルガールは、萌えの何たるかを十分に理解してると思っています。

（埼玉県　クッ・ズレ君）

☆時代は、「R」にすらその毒牙を……い、いやゴフゴフなんでもない、なんでもないぞ。

小生ちくわはアフロズ硬派担当でありますが、ゲーセンのみならず昨今のメディア情勢を熟知するには、「萌え」とやらを理解せねばならぬ時期なのですかのぅ……（呟きつつ『MBAC』でレンを選択）。

A（兵庫県　ばけきゅー。さん）

☆嘘つけーい。

……いや、あるいは……?（こっそり検証準備）

（静岡県　デコぱんださん）

☆春は飛翔の季節。飛び立つ瞬間を楽しめる、心のゆとりが結構大事?

早くも盛況 レゲーCIA

レゲーといえば、秋葉原でしたら確実だと思われます。

私の行きつけ、トライアミューズメントタワー（通称トラタワ）の7Fは熱いです。『ダライアス』、『ブレイウッド』、『ジャイロダイン』、『ツインビー』など、月ごとに設置ゲームが変わっています。6Fにはコミュニケーションノートもありますのでぜひご来店の記念に一筆を!（私も常連です）

トラタワ以外にもレゲーの遊べる店がありますので、レゲーをお探しならぜひ、秋葉原へ足を運んでみてください。

ちなみに私は今現在、『ロードランナー』設置店を探しています。情報があればぜひお願いします!

（東京都　よしみさん）

☆3月号のはみ出しで紹介した、埼玉の飢えるレゲーマー!げっつ☆先生による提言、「このレゲー探してます&こんなレゲーここにあります」コーナー（タイトル未定）案に対して、早くもこんなに多くの方々から投稿が!! この調子で投稿が集まれば、コーナー化も夢ではない!? 引き続きご投稿をお待ちしております。

タイトルは忘れてしまいましたが、「クレヨンしんちゃん」のクイズゲームが置いてある店と、ミニゲームがたくさんできる、一〇年くらい前のゲームを置いてある店を知っています。

この二つ、レトロゲームに入るのでしょうか?

（神奈川県　ゆっく君）

☆クイズの方は、『クイズクレヨンしんちゃん』（タイトー・一九九三）ですね。「懐かしい」と思う人が一人でもいれば、それがレゲーの定義?

（埼玉県　ササナミさん）

㈹ダルツガ、下校の図。密かにダルマが、自分の肩濡らしてでもツガルを傘内にかばっていて……良いッ!!

（愛媛県　歩揺魔鈴改め梅雨本アカさん）

☆ネット対戦は相当スゴイっスね!

未経験の方は、今すぐ出撃を一ッ!!

あれはアルカディア二〇〇三年十一月号が発売されていた時期のこと。高崎モンテカルロ店頭の綾波&惣流水着フィギュアに心を奪われつつ入店した、真マッハスペシャルシャバ憎な私の性根を、クマ風神拳でたたき直すどころか十連まで詰んできたのは、周囲に淀んだ空気を放つゲーム群だった。

『ティンクルスタースプライツ』、『ファイターズヒストリーダイナマイト』、『SDガンダムサイコサラマンダーの逆襲』。そう、あの「猛者通信」の裏闘劇ラインナップを、むやみに再現した光景がそこに!キャアアー!!（画面暗転）

これで『パンクショット』、『アウトフォクシーズ』があれば、すぐにでもまさ兄ィやポール小沢（現オジャギ）氏が顔を出しそうだったのだが……。

現在、さすがにこれらのゲームは姿を消し、モセル脅威のダイナミズムを噛みしめたあの日の午後は帰らず。もう誌上で「SHO様NOW!」を読むことも、バルカンでザクどもを蹴散らすこともできないのですね。

しかし『ファイヒスダイナマイ』のみは今もしぶとく生き残り、相変わらず暑苦しいカルノフの笑顔を今日も振りまいている。さ・ら・に、一時期はその背後の筐体に、あの『ブレイカーズ』までもが! 私の操る「アアーン」「ワーオ」「ウフーン」のピエール=モンタリオのバックコーラスは、カルノフの「ナァーッハッハ」笑い! ぜひお見せしたかったです。で、これってレゲー情報なんでしょうか?

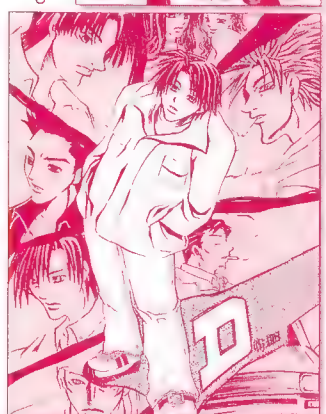
（群馬県　禄田之丞君）

☆いや、最後の最後で我に返られてもネ!（さわやかに汗）

今後もレゲーに関する投稿をお待ちしておりますよ～!

メーカー特集第三弾! ナムっ子大集合!!

（新潟県　コンビナツ・BAN君）

☆カスタマイズも楽しい『鉄拳5』。エディにはぜひタイガーアフロを（コラ）。

（山口県　里田里見さん）

☆個性派ぞろいの『イニD』メンツをアレンジしつつ、個性も見事に残すとは! 今月の脱帽賞。

A-Fro ひみつ情報　さてさて、ついに来月は恒例の「忍者村」開催ですよ! 今年はどんなレア忍がいるのか、やはり投稿数1位は舞なのか、レイチェル嬢は健在か、某才蔵は影が薄いのか……と、回を重ねるたびに進化を続けている、忍んでいない忍者たちの祭典をお楽しみください。今回募集している次々号の各企画への投稿も、締め切り厳守で新住所の方へぜひぜひよろしくお願いします!

この季節に恥もかき捨て

せっかくの卒業シーズンですので、秋に修学旅行で沖縄へ行った時の、恥ずかしい事件をここで告白します。

その日の行動を終えてホテルに帰った後、友人たちはホテルのビーチへ遊びに行きましたが、ヘトヘトだった私は一人部屋へ帰りました。疲れたぜちくしょー、とか考えながら携帯で時間を確認しようとポケットをあさると……。無い。

携帯、無い。

落ち着け落ち着け自分。そうだ、鞄に入れたのかも。鞄を探せば……！　無い。鞄にも、無い。

落ち着け落ち着け落ち着け落ち着けエエ！

私は部屋を飛び出して、ビーチへと走り出しました。「もしや友達が知っているかも！」というか細い希望からです。

私がこんなに焦ったのには理由がありました。私は格ゲー大好き小娘で、無論携帯も格ゲーに支配されており、携帯の壁紙は「ヴァンパイア」のモリガン……だったのです。

それをもし！　友人以外のクラスメイトに見られるなら、私は舌をかんで死にます！

恥ずかしい！

羞恥心を原動力として、私は疾走しました。そしてビーチに着くと、友人が走り寄ってきて……。

「T先生が、君の携帯持ってたよ～」

ざしゅ！（心が斬られる音）

よりによって担任に拾われるとはぁぁぁぁ！　……T先生、どこに居るか知ってる？

「あっちでビデオ録ってる」

あああありがとう……。私はフラフラとT先生の元へ向かいました。T先生は私を見付けると携帯を差し出し、

「ほら、バスの中に置きっぱなしだったぞ」

そうですか……。すいませんね、えひゃひゃひゃ。

「ところで何でお前の携帯の画面、モリガンなんだ？」

……この時、私が受けた衝撃を表すなら、ダークネスイリュージョン三連発。せせせ先生、なぜ知っているデスカ？

「俺、「ヴァンパイア」シリーズ全部持ってるもん」

はへ？

「「マーヴル vs. カプコン」も、「カプコン vs. SNK」も、全部持ってるもん」

うひぃ？　ちなみに好きなキャラは？

「ガロンとテリー」

ああ。狼好きですか……？

その後私は何をするでもなく、ただひたすらビーチで体育座りして、海を見ていました。ああ、あの海はすごく……青かったなぁ……。

皆さんは携帯、落としちゃダメだぞ★（ヤケクソ）

（新潟県　にょろりさん）

☆卒業と新生活の季節ですから、昨年度の恥はすべてかき捨てていこうぜ！　とばかりに頂いた投稿でした。……待ち受け画面、ちょっと変えておこうかなーっと（逃げ腰）。

新作、新年度、新生活と、「新」がやたらめったら続く4月。昔の自分は、振り返りつつもがっつり踏み台にして、この春はさらなるステップアップを目指そうじゃありませんか皆さーんッ!!

（山形県　出海左京さん）
☆サクラサクサク、キレイっス！　大満足の笑顔の方こそ、本当の春の風物詩！

エンターブレイン引っ越し記念！
あて先イラストバトゥル!!

月に1枚のみ掲載されるという、競争率ナンバーワンの「あて先イラスト」コーナー。「良作多いからもっと載せたいよ!!」と悶絶する担当の野望が、エンブレのお引っ越し記念という大義名分を得て再び実現！　さあ、見よこのクオリティーをッ!!

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆小さめに載るので、文字はもう少し太めの線で!!　あと実家は親が泣くから許してりん。

オレはコレで投稿始めました。
送り先

（長野県　柊かえでさん）
☆微妙にマイナーなネタを使うのも、あて先イラストの極意か!?　つか古ッ!

新あて先をアッッピールするナイスイラストをよろしく勇気!!

（長崎県　MAYUさん）
☆横イラストは、スペースの関係上掲載が難しく……載せたいけど無念ッ!!

ハガキを送って何が悪い！　俺は投稿者だよ！

（愛媛県　蛍子さん）

「あて先イラスト」も引き続き募集中！
A-Froへの投稿はこちらの新住所へ!!

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

attention!!!
あて先が変わりました！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cmで350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号7月号の締め切りは……　4月18日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスは引き続きこちらです！

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

春の光を受けて育て！ 同人誌 ゲーパロ愛の館へいらっしゃいませ!!

うららかなお日様の光は何もかもを育てるエネルギー！ 同人誌を作る皆さんの発想力や描写力、買う皆さんの探索力や忍耐力も、ドドンと伸びる今は春！ ホットな7冊、お届けです。

アヴァロンの鍵　発行 101084（テントウムシ）

アヴァロンの鍵 デッキレシピノート

攻略 研究

見開きにカード30枚分の記入欄と、属性別枚数や差し替え用カードの記入欄などが記された便利なノートです。15デッキ分。

制作者より：アヴァ鍵専用書き込み式デッキレシピノートです。このほかにもシズ×アル本もあります。

B5判 36P オフセット 表紙カラー
200円分の無記名小為替+送料200円分切手+あて名シール
〒192-0904 東京都八王子市子安町2-17-16 パナハイツ綿引202 須永様方LADYBIRD

MELTY BLOOD Act Cadenza　発行 バター軒

OVER THE MOON.②

ギャグ シリアス

元ネタはPC版&同人ゲーム「うろブラ」。全編過剰なほどの画力とふぬけ系ギャグ、猛烈なビートで繰り出されるパロディの嵐です。

制作者より：メルブラですよ、お、奥さん、奥さん!! 退屈な昼下がりに、どこかの対戦台でお会いしましょう。

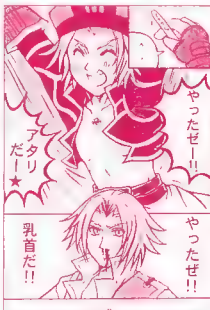
B5判 64P オフセット 表紙カラー
無記名小為替700円分+あて名シール
〒175-0083 東京都板橋区徳丸4-20-25 ギュウスファイン208号 うすいけん

エスプガルーダ他　発行 サイコ屋・K

Emerald Complex

ギャグ

B5判 40P オフセット 表紙カラー
500円分無記名小為替+200円切手+あて名シール
〒340-0033 埼玉県草加市西町1333-1-504 千葉絢子

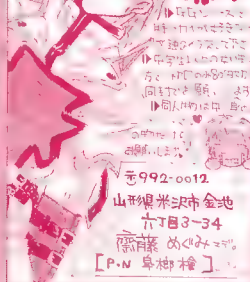
鼻血は赤い聖霊石？ チョイ変態めなギャグ本です。

1〜4Pギャグ集。もっちりした線質が下ネタと妙にマッチしており、笑いを誘います。個々のマンガの切れ目が不明確ですが、それも味のうちでしょうか。

鼻血兄さんサイコー！ ヒオドシの変人ぶりも大笑い。ゲストによるメガネキャラ変態度が高いケツイネタと、プロギアネタも収録してます。

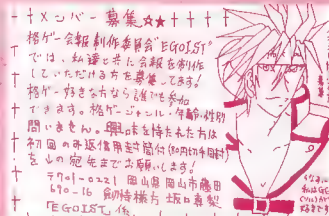
伝言板 花も団子も手に入れろ！

友達募集
〒412-0028 静岡県御殿場市 福島 桃子
TSURARA

コナミ音ゲーonlyサークル MUSIC CHANPURUU ミュージックチャンプルー

PF募集
〒992-0012 山形県米沢市金池六丁目3-34 齋藤 めぐみ

★beatmaniaIIDXが好きな方、私と文通して下さい!!
老若男女問いませんが、よければ同人をしている方で、それもBLカップリングで活動している方（ノーマルも好きなんですけどね）で、こちらのお返事がちょっと遅くなっても気長に待って下さる方、よろしくお願いします。初回のみ、80円切手と好きなカップリングのイラストを同封して下さい。よろしくお願いします。同人グッズは封筒のみ不可。
〒833-0031 福岡県筑後市山ノ井203-2 コスモ筑後306 光橋舞

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通相手募集！
ギルティギアが好きな方、私と文通&イラ交して下さい。特に闇慈が好きな方、そうでない方でもとにかくギルティ好きだぁ!! という方。男女問いません。イラストを同封してくれるとうれしいです。
〒034-0003 青森県十和田市元町東2丁目7-43 佐々木アパート1号 久保田美穂

メイドの控え室　先月号である4月号のコラムに誤記がありました。コミケットスペシャルの日程を「3月11日（金）」と書きましたが、正しくは「3月21日（月・祝）」でした。読者の皆様、関係者の皆様にはご迷惑をおかけいたしました。ここに訂正してお詫びいたします。申しわけありません。今後一層記事製作・確認に厳しく務めますので何とぞご容赦くださいませ。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど）　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギアシリーズ　発行／Wild Cat

光～hikari～

シリアス

ギアを憎む梅喧は、復讐を忘さないジョニーに苛立ちを感じ、詰め寄るが……。勢いのあまりやや読みにくいですが、真摯な1冊です。

B5判　36P　オフセット　表紙1色
300円無記名小為替+140円分の切手+あて名シール
〒142-0043　東京都品川区二葉1丁目16番16号　広瀬様方蓮翔通販係

ポップンミュージックシリーズ　発行　うさぎさんといっしょ

エデン

シリアス

ユーリと出会い、歌声を失ってしまったかごめ。傷つけることを恐れて距離を取っていたユーリの選択は？　絵もお話もキレイです！

B5判　36P　オフセット　表紙2色
送料込み700円無記名小為替+あて名シール+連絡用80円切手
〒525-0023　滋賀県草津市平井5-10-20-604　廣岡様方A係

THE RUMBLE FISH　発行／おさかな天国

スプレンデス

シリアス　小説

マンガ3本小説2本のショート集。闘い続けなければいけない男たちの寂しさや、それゆえに求める温もりをほのかに描いています。

A5判　44P　オフセット　表紙2色
無記名小為替500円+送料140円分の切手+連絡用80円切手+あて名シール
〒659-0052　兵庫県芦屋市伊勢町7-5　上野倫子

新たな出会いの季節に送る　同人活動と友達

知り合い／知人／友達

牡丹「春よハル春が来た～友達100人できるかしら～♪」

ジョイ「変な歌ですなあ。しかし100人もいたら、ちゃんとした友達づきあいはできないのではないですか？」

牡丹「何言ってるんですか！　当館の伝言板だって、一番多い投稿は友達募集・ペンフレンド募集じゃないですか。あたしはもっと友達が欲しいんです、たとえイベントの中心で『だれか友達になってください』と叫んででも！　あれ？　もしかしてジョイさんって『知り合い』と『友達』を分けて考える人ですか？」

ジョイ「……分けないんですか、あなたは!?　そういえば以前、あなたは1～2回同人誌を買っただけ関係の同人作家さんに、友達面で原稿依頼しようとしましたね」

牡丹「ええ、結局ジョイさんに止められましたけど。あの作家さんとは今でもイベントでお話ししますし、話題も合うのでつい長話を……あっ、迷惑にならない程度にね」

ジョイ「あなたの基準では、その方はお友達ですか」

牡丹「友達です。……えっ、あたし間違ってますか!?」

ジョイ「具体的には相手の作家さんがどう思ってるかによりますが、『イベントで話す、話題が合う』というだけでお友達、というのは一般的な基準とはいえませんな。特に、それぞれが売り手と買い手側に別れている場合はね」

売り手／買い手／友達同士

ジョイ「まず売り手側は、同人誌を買ってくれる人をそうそう邪険には扱わないものですよ。多少の受け答えはサービスのうちです。話題が合うのもある意味で当たり前。趣味嗜好が合うから、その方の同人誌を買うのでしょう。つまり買う方は『これでもう友達同士』と思っていても、作家さん側は『よく来てくれるお客さん』、『お得意さん』としか思ってない、そういうことは十分あり得るのです」

牡丹「あうううう～何かきびしくてさびしい～」

ジョイ「あなたもイベントにサークル参加したでしょう。あのときのお客さん全員が『私は牡丹さんの友達です！』と言い出したら、ちょっと面食らうのではないですか？」

牡丹「えっ、1冊買ってくれただけで、何一つ会話してない人も含めて？　う～ん、それはちょっと……」

ジョイ「しかし『何分以上・何ワード以上話したら友達』みたいな客観的な基準はこの世に存在しません。会っただけで親友扱いする人から、何年たとうが知り合いとしかとしか考えない人までさまざまです。相手がどう考えてるか、そのたびに判断していくしかないのですよ」

牡丹「う～ん、他人との距離を測るのが重要なんですね」

ジョイ「それに、友達というのは相互的なものです。友達が欲しいと思われる方は、自分がだれかの友達になる、という風に発想を逆転させてみるのも良いかも知れませんね」

牡丹「そうか、自分だけが楽しかったり得をしたりするだけの状態は『友達同士』とはいえないですものね！」

ジョイ「そうですね。しかし私は思うのですよ。長い人生の間に友達のいない時期があっても良いのでは、とね」

牡丹「ジョイさんにはそんな時期があったんですか？」

ジョイ「ええ。修行していた寺を離れて中国全土をひとり放浪していたときとか、アリゾナで七人の仮面執事から99の執事技の特訓を受けていたときとか……」

牡丹「そんな闘将スピリッツ人生、参考にならんわー！」

beatmaniaⅡDX　発行／イエテン

GHOST REVIVAL

シリアス

彩葉を縛り上げ、言葉で責めてたてていく茶倉。やがて体にも手が伸びていく。彼女の目的は？　アンハッピーエンド系です。

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+200円切手+あて名シール
〒131-0032　東京都墨田区東向島1-10-13　則武様方「GR」係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します）。次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたまま、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないよう文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月20日（水）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／ 『月華』では天野使用。他キャラの斬撃が痛そうな中、一人だけただの喧嘩に見えるもみあげチャンプのナイスガイでした。

『ネオジオ バトルコロシアム』から楓&一条あかり

期待の2D対戦格闘ゲーム『ネオジオ バトルコロシアム』。いろいろなゲームからの参戦がある中、今回はテーマとして『月華の剣士』（以下『月華』）を取り上げたい。『月華』は刀を持って闘うという異色なゲームながら、さまざまな要素を取り入れつつ見事に無理の無いシステムにまとめ上げられている。登場キャラも幕末にマッチしており、日本人なら画面狭しと動き回るキャラを見ているだけで楽しい。その魅力あるキャラクターたちの中から、今回のテーマとして男性陣から「楓」、女性陣からは「一条あかり」をピックアップ。

「お気に入り」のコーナーでは、『月華』に関するサイトをご紹介。『月華』にあまり馴染みの無い人は、この機会にどんなゲームなのかをチェックして『ネオジオ バトルコロシアム』に挑むのがよいだろう。

豆吹雪　いんげん

http://homepage2.nifty.com/mamehubuki/

あかり：『月華』中心に、イラストのほかにも多くのコンテンツを持つサイト。特に読み物としても楽しめる「月華の剣士マニア度チェック」はお薦め。

しゃがみ大ピンチHP　なんこつ&黒大将&はがね

http://www.big-c.or.jp/~s5563/

あかり：三人の管理人によるイラストを掲載する。同人サークルのホームページでもあり、参加イベントや刊行物も掲載。どのイラストも高レベル。

荒野に叫ぶアイツの部屋　ばんさー

http://chiba.cool.ne.jp/balpanser/

あかり：ガンプラと一条あかりを愛する管理人によるサイト。壁紙はあかりのシルエットをベースにしており、サイト名に負けないデザインと内容を持つ。

アンドレ★ジャパン　アンドレ日本&磐海アット

http://park12.wakwak.com/~andore_jp/

あかり：二人の管理人によるイラストおよび同人活動情報をメインコンテンツとするサイト。お絵描きBBSもコメントが豊富で見ていて楽しい。一部18禁。

霜華白　天雁花

http://www.hcn.zaq.ne.jp/kka/

あかり：SNKゲームの中でも、特に『月華』を中心としたイラストとSSを多く掲載。イラストはリアルタッチからデフォルメまで幅が広く、管理人の力量がうかがえる。

綺麗な色使いのイラストが白地のページに印象的

ERA　水井いずみ

元気なあかりが魅力的。コメントの生足娘はまさに！

http://www14.plala.or.jp/ERA/

白地を基調としたサイトデザインとなっており、陰影とグラデーションが美しいイラストを際立たせている。イラストは版権（『月華』『侍魂』等）とオリジナルで、SSも掲載する。絵柄が気に入った人は、たくさんのイラストが掲載された「日記絵コーナー」も要チェックだ。

透明感ある瞳が印象的なイラストがいっぱい

さいれんとすぺーす　藤原十夜

『ネオジオ バトルコロシアム』参戦記念イラストです。

http://www.geocities.jp/silentspacejp/

管理人はプロとして活躍中。名前に覚えのある人もいるだろう。サイトのコンテンツは、イラストと仕事情報を中心に掲載。イラストにはたくさんのアニメやゲームのキャラクターたちが描かれている。美しい瞳とやさしそうな顔立ちはどれも魅力的。

かわいく、かっこいい男性キャラたち

B+M　緋月らい

掲載画像はいろいろな色バージョンが用意されている。

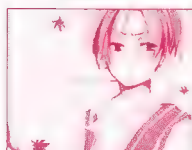
http://www.d5.dion.ne.jp/~hizuki/index.htm

イラスト中心のサイトで、『月華』がメイン。愛くるしい瞳と丸い顔がマッチしており、どのキャラクターもかわいく描かれている。色塗りしたイラストに加え、JUNKとしてモノクロやお絵描きBBSのイラストも掲載されているので、絵柄を気に入った人は全部見るべし。

色使いと塗りのさわやかなイラスト

風知草の奏　空生

斜め下目線とはだけ気味の胸元がマッチする楓。

http://kanade.sub.jp/

掲載イラストはオリジナルと版権もの（『月華』、「幻想水滸伝」、「ハウルの動く城」等）で、カラーCGは淡い色使いが、線画は細い線が印象的。メニューの「memo」にある日記コーナーにも内容に沿ったイラストが掲載されており、こちらもぜひ目を通してほしい。

さねよし芸夢堂 WEB支店　さねよし

http://www.synapse.ne.jp/saneyoshi/index.html

楓：イラストがメインコンテンツで、『月華』、「キャリバー」や「GGX」を題材としている。美しいグラデーションで描かれる腹筋や胸板は、一度はチェックすべし。

ZIP!　杉森。

http://members.jcom.home.ne.jp/r.sugimori/

楓：写実的に彩色されたイラストは印象的で、どのイラストも記憶に残るものである。落書きコーナーや写真のコーナーもきれいな作品が多く、要チェック。

Daiquliice　沢木裕也

http://iis.to/daiquli/

楓：大きな瞳とやさしい口元が印象的なイラストを多数掲載する。イラストにはいろいろなジャンルがあり、タイトルとコメントを併せて楽しみたい。

黙示録・外典　天竜あきら

http://www3.to/apoapo/

楓：何年にもわたって描かれた多数のイラストが管理人の『月華』好きを物語る。添えられているコメントもお楽しみあれ。小説もあり、見応えあるサイト。

MUGENFACTORY別館　K。

http://www.geocities.jp/mugen_factory/

楓：SNKのゲームを中心としたイラストを多数楽しむことができる。SNKイラストとしては、「KOF」、「侍魂」、『月華』、「SVC」を題材としている。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

『月華の剣士』関連サイト

読者のみなさんは『月華』のサイトを検索したことがあるだろうか？　『月華』はメジャーなCG系サイトやゲーム系サイトでは、もはや一つのジャンルとして分類されていることが多い。これはゲーム自体の人気が高いことや、キャラクターたちに魅力があることの証明であるといえるだろう。しかし、ゲーム自体が古めであるためか、検索をかけても期待したほどヒットしないことがある。

そんなときには特定分野の専門検索サイトを活用すべし。『月華』の検索であれば、ネオジオがベースである「NEOGEO☆SEARCH（http://brightly.whitesnow.jp/neogeosearch/）」を紹介したい。このサイトはネオジオの対戦格闘ゲームを中心とした検索サイトであり、ゲームタイトルと登場キャラ別に1クリック検索が可能。もちろん、ほかのゲームの検索も可能だ。

もう一つの特定分野のサイト探しといえば、やはりWebRingが便利。『月華』では「月華の剣士-WEB RING-（http://www.interq.or.jp/asia/mic/gekka/webring/）」が登録サイト数（原稿執筆時49サイト）も多く便利。サイト紹介コメント共々じっくりと見たい。もちろん「月華」サイトのリンクを辿るのは基本だ。

「お気に入り」PLUS

検索サイトは、登録されているサイト数がそのままサイトの便利性の向上につながる。ですから、『月華』関連のコンテンツを持つサイトであれば今回ご紹介した検索サイトおよびWebRingに参加登録し、輪を広げてほしい。そんな意味でも、SNK PERFECT DATABASE（http://snk-database.hp.infoseek.co.jp/）を意欲あるサイトとして紹介したい。データベースは実は非常に便利。頑張ってほしいところだ。

闘魚再始動

前作のエンディングは謎を多く残したものが多かったが、今作で明らかになるのだろうか？　今回は、新登場のキャラクター6人を紹介。

Graphic Arts
ザ・ランブルフィッシュ2 設定資料集

Story

PROBE-NEXUS社。およそ先進諸国において、その名を知らない者はいないと断言しても過言では無いほど、有名な大企業である。広くあらゆる分野で事業を展開しており、国内外への経済的影響力は計り知れない。しかし、その発展がたった一代で成し遂げられたことはあまり知られていない。

今から約9カ月前、PROBE-NEXUS社の創設者であり会長であったブラド氏が、突然の引退を表明した。その理由は今だ明確にはされていないが、そのニュースは当時各国の経済界に大きな波紋を起こし、次期会長には果たしてだれが就くのかと、連日マスメディアを賑わせた。

そして現在……。

PROBE-NEXUS社[illegible]引退のニュースを人々が忘れたころ、その[illegible]は各国の裏社会で誠淑やかに[illegible]かれていた。

「……どうやらまたF.F.S.が[illegible]されるらしい……」

「……ほほう、現会長[illegible]」

「……何にせよ、これでまた一つ暇つぶしが増えましたわね……」

これまでF.F.S.の主催者であったPROBE-NEXUS社会長のブラド氏が引退した今、果たして主催者はだれなのか？　そしてその意図は？

しかし、それはF.F.S.参加者たちにとって些細なことであった。

そう、またあの闘いを楽しめさえすれば……。

Sheryl｜シェリル

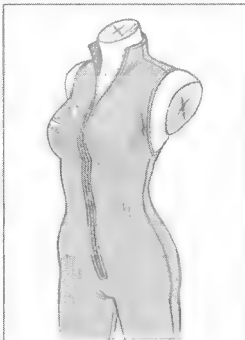
性別◆女性
血液型◆AB（RH+）
誕生日◆12月1日
格闘スタイル◆鋼糸を用いた暗殺術
出身地◆ドイツ
身長◆165cm
体重◆45kg
その他◆スニーキングを得意とする。

クライアントと会う約束の時間まであとわずか。シェリルは雨に冷える石畳をゆっくりと歩きながら、何気なく周囲に視線を巡らせていた。幼いころ教えられ、いつのまにか自然と行えるようになっていた動作だ。3人……いや5人、おそらくこれから会うであろうクライアントの関係者らしき影を周囲に確認するシェリル。しかし全くと言っていいほど、彼女の表情に動揺は見られない。

シェリルが約束の店に入ると、クライアントは既に来ていた。どうやら時間にルーズではないらしい。

クライアントの依頼は、ある場所に保管されている情報を獲って来てもらいたいというものだった。シェリルは理解した。そのある場所とはPROBE-NEXUS社の本社ビルだったからだ。確かに経験者へ依頼すれば成功率も上がるだろう。しごく合理的な人選だ。

ふとシェリルがクライアントの用意した資料に目を落とすと一枚の写真が目に入る。そこには知った顔が写っていた。シェリルの表情が僅かに動く、彼女がこの依頼を断る理由は無くなった。シェリルは用意された前金と第6回F.F.S.の招待状を受け取ると、小雨の中へ消えていった。

◆シェリル

ワンピースのスーツ。
前面をファスナーでとめています。

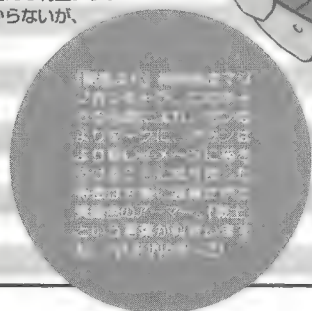
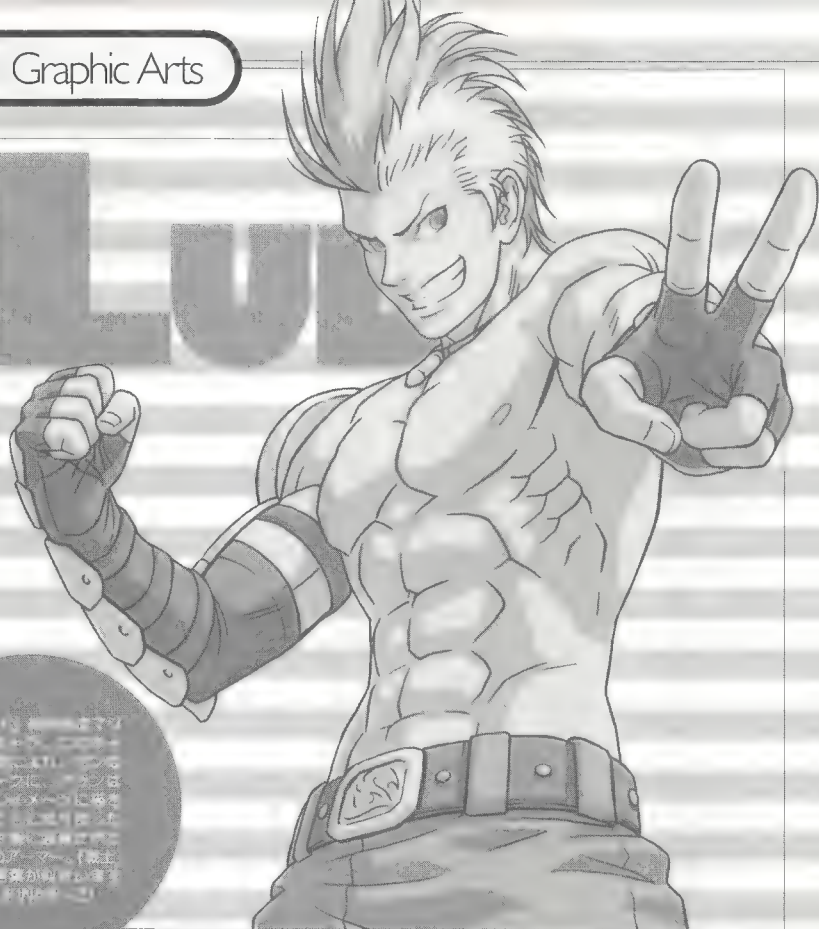
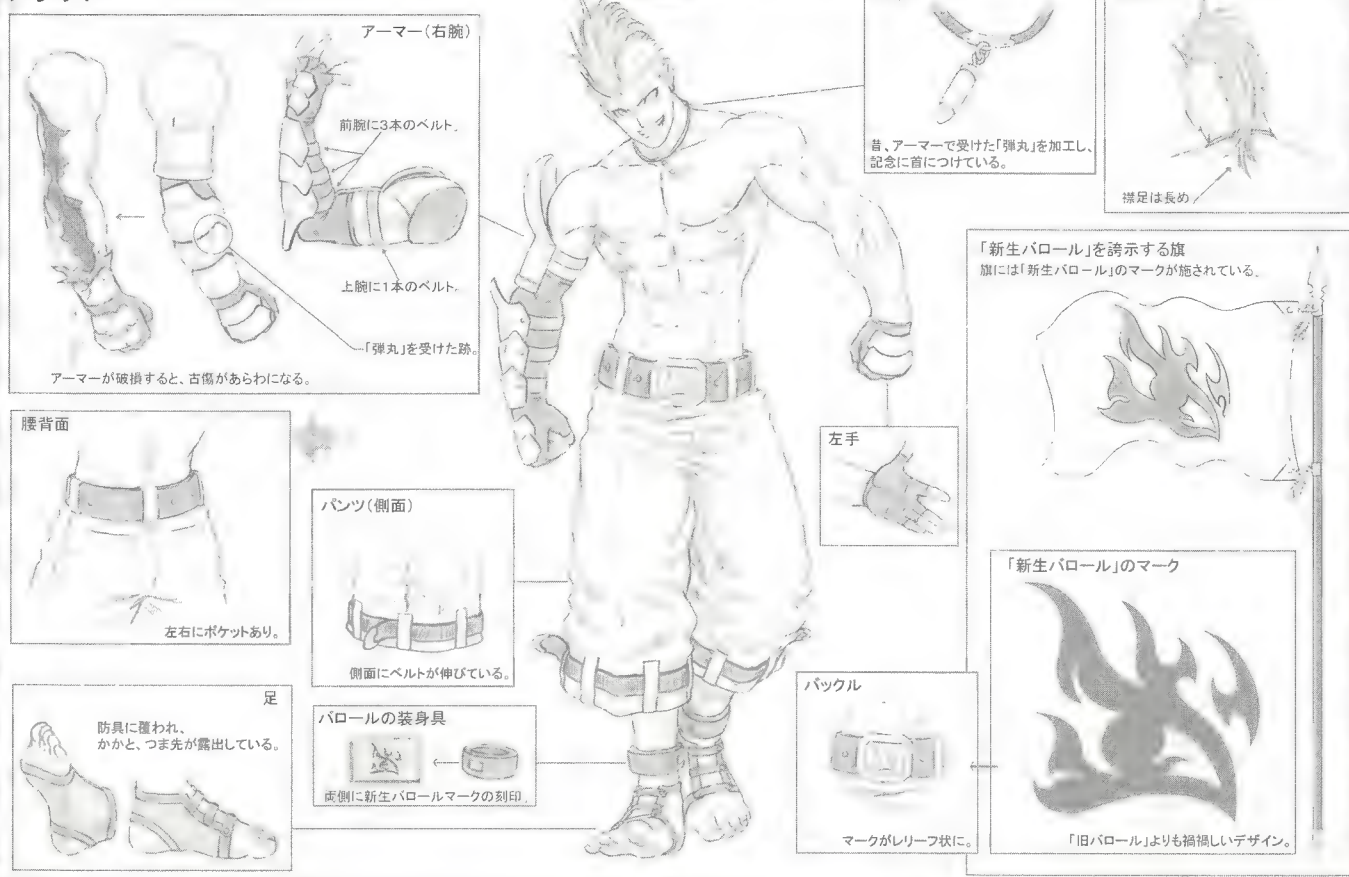
Lud | ラッド

性別◆男性
血液型◆O（RH-）
誕生日◆12月7日
格闘スタイル◆バロール流格闘術のアレンジ
出身地◆イギリス
身長◆183cm
体重◆82kg
その他◆早食いを得意とする。

数年前から「ゾーンプライム」という都市でのバトルカジノが、世界の裏社会では一つの娯楽イベントとして定着しつつあった。各国経済界の重鎮や政治家、貴族や王族、マフィアに麻薬王、中東の石油王など、金銭感覚の狂った者たちを前に繰り広げられる大規模な非合法格闘興行は、様々な恩恵を参加者たちにもたらしていた……。

新生バロールのランカー闘士ラッド。彼は18歳という年齢でありながら、既に同組織内では彼と対等に渡り合える相手がいなかった。そんな、退屈な日々を過ごしていたラッドはある日F.F.S.と呼ばれる大規模な格闘イベントの存在を耳にする。しかも過去にそこでは、旧バロール時代の闘士であった「ゼン」「ルーグ」がその姿を見せているという。

ラッドの胸は躍った。

F.F.S.への参加を望むラッドに対し、組織はそこでの絶対的な勝利を条件にラッドの参加を承諾、支援する。組織としての名声という利益、ラッドいう個人としての、強者と存分に闘える利益。ラッド自身がどれだけ組織のことを考えているかは分からないが、彼は意気揚々とゾーンプライムへ向かうのだった。

Mito | ミト

性別◆女性
血液型◆O（RH-）
誕生日◆9月9日
格闘スタイル◆伊達双天流剣術
出身地◆スペイン
身長◆148cm
体重◆40kg
その他◆写真撮影を趣味に持つ。

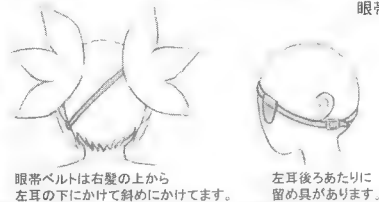
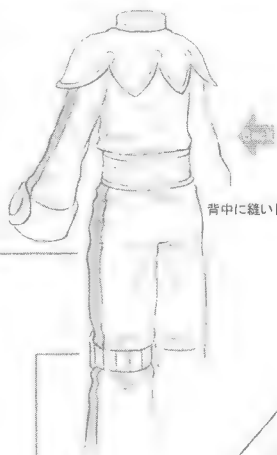
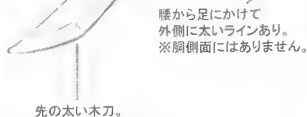
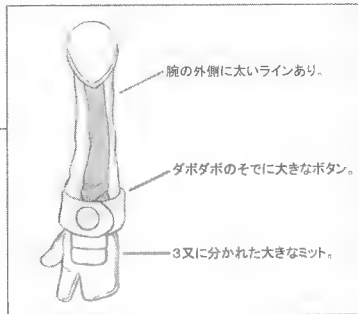
ミトの生家には一組の宝刀があった。
一振りを真剣・天罰。
一振りを木剣・断罪。

ミトの父親が、学んでいた剣術のルーツをたどるべくこの国に渡ってきたとき、一緒に持ってきたものだ。今は使われること無く大事に二振りとも掛け台に据えられ、家族と彼らの剣術道場を静かに見守っている。

ある日、父親の留守中にその宝刀の一振りが盗まれた。真剣・天罰だ。同時に翌日から一人の門下生が消えた。どうやら門下生を装っての仕業だったらしい……。

ミトの父親は必死に真剣・天罰を探した。非合法オークション、ブラックマーケット、骨董収集家。途中危険なことに遭遇することもあったが、探すことを止めることは無かった。

それだけ宝刀は彼にとって大事なものだったのだろう。

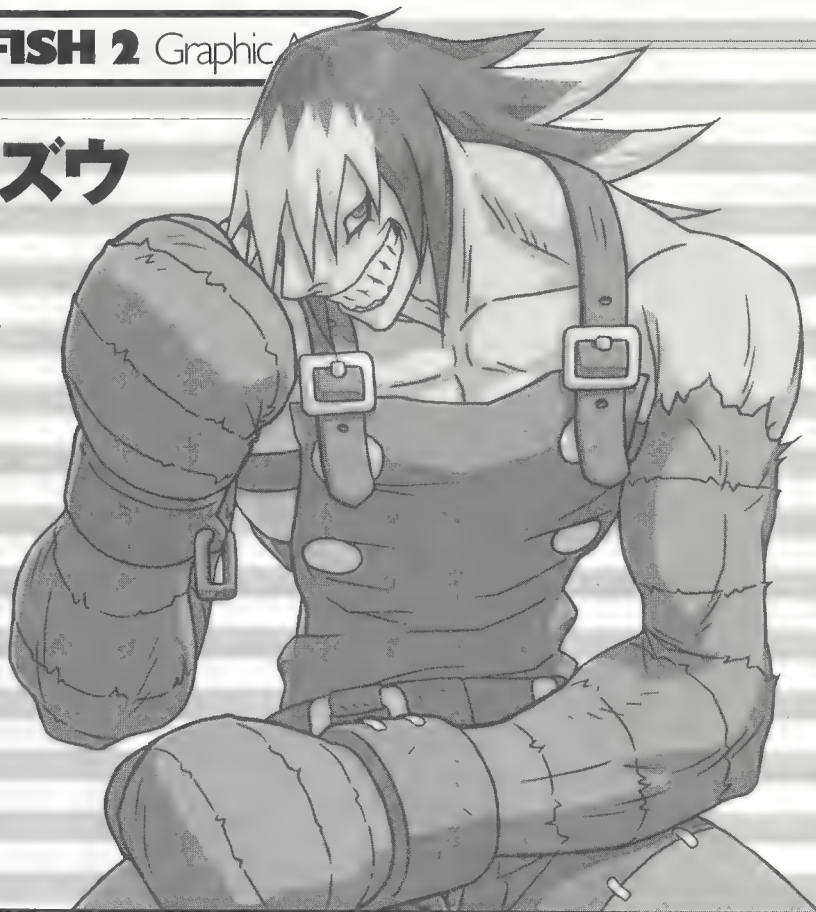
そして、真剣・天罰の行方を父親が探し当てたころ、それまでの無理が祟ってか、彼は病気で倒れてしまった。ミトは、病床の父親の思いを痛いほど感じ、自らが代わりに真剣・天罰を取り戻すことを決意する。そしてミトは、寂しく掛け台に据えられたもう一方の宝刀、木剣・断罪を手に生家を後にした。

性別◆男性
血液型◆A（RH-）
誕生日◆11月6日
格闘スタイル◆拳闘を基盤としたバーリトゥード
出身地◆オーストラリア
身長◆250cm
体重◆190kg
その他◆対戦相手を再起不能とする事を趣味にし、特技として絶食や痛みに強い。

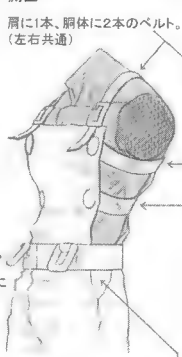
楽しそうな笑い声とともに、何か柔らかいものを殴打する音が響いていた。四方を金網で囲まれた空間からだ。リングである。合法的に人間を殺せる場所の一つだ。

それは、いわゆるアンダーグラウンドな格闘イベントであった。中東のある石油王が主催で行っているものだ。個人的なイベントではあるが、それでも名の知れた格闘家や元メダリスト、プロレスラーといった顔ぶれをちらほらと目にすることが出来る。しかしその大会で最も注目を浴びていたのは、ある富豪が連れてきた一人の巨人だった。

リングの上ではもうあと数分、いや数秒で彼の優勝が決まるだろう。巨人を連れてきた富豪は終始機嫌が良かった。それはまるで飼っている犬が品評会で賞を獲ったかのような感じであった。大会優勝後、巨人を連れていた富豪は主催者である石油王からF.F.S.という非合法格闘大会が再び開催される事実を聞き、参加してはどうかと誘いを受ける。顕示欲の強いその富豪がF.F.S.への参加を決意するのにそう時間はかからなかった。

◆バズウ

背面

背面にも前面同様に4つのボタンあり。

側面

肩に1本、胴体に2本のベルト。（左右共通）

腰のベルトに金具。

別の生地を縫い合わせてます。

背中に大きなキズ。

前髪と後髪の毛先はメッシュがかかっている。

専用のバンテージが肩の方まで覆う。

手

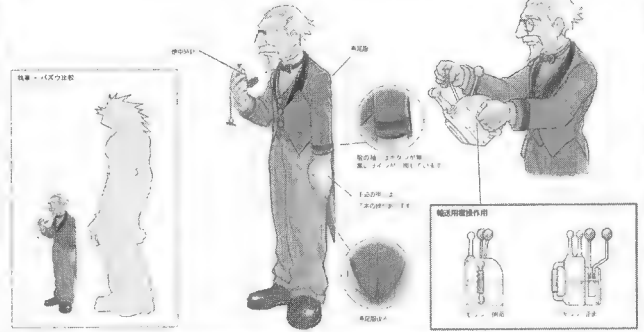
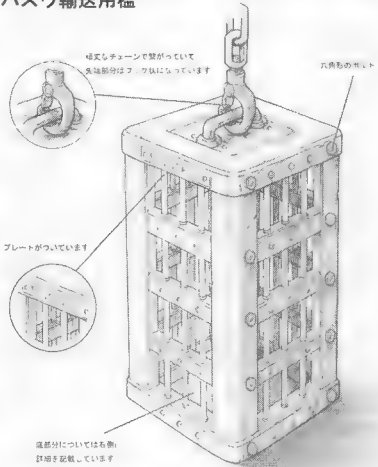
何層にも固く巻かれた専用のバンテージが手をより大きく見せる。

ブーツ

先は四角っぽい。

側面から見ると靴底はギザギザに見える。

厚めの靴底。

足輪の内側に鎖。

キズ

体中に無数のキズがあるが、目だって大きなキズが随所に存在する。

鎖付きの腕輪。

大きな手。

ひざ

サイズが合う衣類が無い為、別々の生地を継ぎ接ぎして作ってある。

更に縫い目を強固にする為、別の生地を縫い合わせている。（1結合部につき8つ）

頭部

凶暴化すると目の色が変化し、毛が逆立つ。

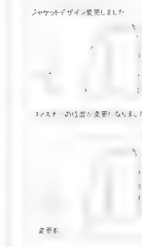
額にも大きなキズ。

大きく広がる口。

耳は髪の毛で隠れて見えない。

ザ・ランブルフィッシュ2｜設定資料集

BAZOU

[illegible]ジがあります。彼が口を[illegible]

etc.

◆コボル

コボルは手足が細長く、
いつも厚いメガネをかけています。
メガネが常に反射していて白く見えます。

アベルと同じく頬に
そばかすがあります

腰を固定するベルトの
金具は外れている

アベルよりも
肌の色が白い

コボルは左利きなので
右に時計をつけています

グローブはアベルとお揃い

アベルの着ているものと
同じ材質

ゴムのような無地の靴

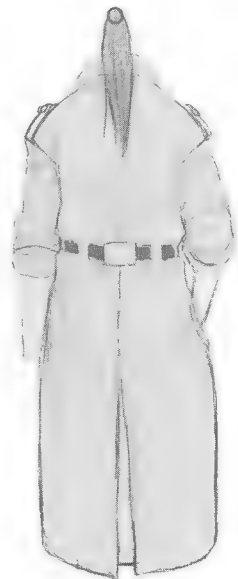
こちらの手にも
グローブを付けています

ガーネットがいつでも呼び出せるように
首に携帯をかけさせられています

帯状のベルト

側面

肩のボタンは
二つ

背面

コボル

今回ガーネットのパートナーとなるのが彼。見た目はオタ……ゲフンゴフン。ところでアベルはどこに……？

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録
がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ　『ドライブゲーム』

最近はリアル指向のドライブゲームが多かったが、セガの『アウトラン2』やAOUショーでナムコから出展された『マリオカート』のような、ゲーム性が前面に出たものも登場！　ブームが再燃するか？

担当：ずるずる㊥
イラスト：斉藤コーキ

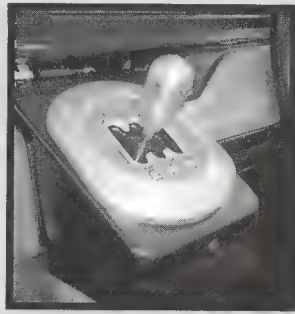
昨今のハードの進化により、シミュレーション要素の強いドライブゲームがアーケードのみならずコンシューマーでも登場する世の中になった。今回はアーケードでしか体験できない部分を中心にピックアップして用語を選んでみた！

▼か行▲

カメラ【かめら】camera
□システム
今年のAOUショーのナムコブースに出展された、任天堂の『マリオカート アーケードグランプリ』(2005年秋発売予定)の筐体には、カメラが装着されていた。画面内に表示させるプレイヤーの顔を撮影するこのカメラの名前は「namcam2」。注目点は「2」になっているということ。「1」よりカメラの解像度が上げられたそうで、より鮮明な画質で自分の顔を写してくれるというわけだ。ちなみに「1」は『レースオン』(98年／ナムコ)に装備されていた。

筐体【きょうたい】case
□ハード
ドライブゲームは、いわゆる大型筐体に分類されるジャンルである。自動車を題材にしたゲームの歴史は古く、ビデオゲームになる前の時代からハンドル、アクセル、ブレーキが付いた～が存在していた。そして今から15年以上前には、既に動く筐体(㊐可動筐体)も登場していた。『アウトラン』(86年／セガ)は可動筐体で登場したが、シリーズ最新作となる『アウトラン2SP』(2004年／セガ)は、無可動タイプとなった。最近の可動筐体には、シートがつるされた状態になっていて、それを三つの軸で動かす「3軸モーション」を採用した『CYCRAFT(サイクラフト)』(2003年／セガ)や、AOUショーに出展されていた、スバルカスタマイズ工房(株)製の『つっ走り名人(仮)』などがある。後者は6軸モーションで可動し『街道バトル』(PS2用ソフト)が使われていた。

▼さ行▲

シフトレバー【しふとればー】shift lever
□ハード
操作している車の「ギア」を変える装置。リアル指向になったことでドライブゲームのギアも、ハイとローの2段階から実車と同じように複数段のギアになり、それに応じて～も変わってきた。複数段というと実車のようなH型シフトを想像するが、シーケンシャル型シフトを採用しているものが多い。これはレバーを前後に動かすことで、ギアを1段づつ変えていくタイプだ。
しかし開発陣の意気込みからか『デイトナUSA』(セガ／94年)のように、H型のシフトを採用しているゲームもある。近日シリーズ最新作が出る『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』(2004年／ナムコ)はH型シフトを超えて6速ミッションとなっている。

ステアリング【すてありんぐ】steering wheel
□ハード
車の走る方向を変える円形の操作装置(㊐ハンドル)。リアル指向の波はいろいろなところに波及していて、ゲームのメイン操作装置となるステアリングは、特にその影響を受けている。その昔のドライブゲームは、操作がしやすいという観点から、レースカーのように口径の小さい～を採用することが多かった。だが昨今は本物と同じ大きさとなっている。その内部にはモーターが付いているものが多く、切り込んだステアリングが戻るアクションを起こしたり、『バトルギア3』(2003年／タイトー)のように車種によってステアリングの重さまで変化するというタイプもある。ちなみに『アウトラン2』は口径の小さいタイプを採用。

ストーリーモード【すとーりーもーど】story mode
□システム
ゲーム内に設けられたストーリーに沿ってゲームを展開していくモード。登場するライバルとのバトルに勝つことで物語りが進行していく。セガの『頭文字D』シリーズやナムコの『湾岸ミッドナイト』シリーズのように、原作が存在するタイトルに収録されている。このモードにより、ドライブゲームもストイックにタイムアタックするゲームから、ストーリーを展開していくことでマイカーをパワーアップしていく育成要素も含んだゲームになり、速く走る上で欠かせない「チューンアップ」を楽しめるようになった。

▼た行▲

対戦【たいせん】match race
□システム
コンピュータが操る車ではなく、「人間」が操作する車とバトルすること。タイムアタックが「速さ」への追求であるならば、対戦は「強さ」への追及といえる。昨今はリアル志向になったことで、走りを追求するプレイヤーが増えてきた。速くなればやはり試したくなるのが自分のレベル。それをタイムアタックのような「数字」ではなく「勝ち負け」で決着をつける。ただ最近はそのリアル指向が故に、舞台はほとんど公道だった。公道だとコースの幅が狭く、1対1のバトルになってしまいがち。

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語　□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般(主に筐体、基板など)／□ソフト□……ソフトウェア全般／□人名□……人の名前

ゲー語のツボ

しかしここにきてゲーム性を重視するものも登場し、再び多人数対戦が楽しめるようになった。その中でも注目は『マリオカート アーケードグランプリ』。走りだけでなくアイテムを使った戦略要素も加わるので、対戦は盛り上がること必至。

チューニング【ちゅーにんぐ】tuning
□システム

車をより速く走らせるために、エンジンや足回りに手を加えて調整すること。そのベースはパーツを装着するチューンアップになるが、これはゲーム中でバトルに勝つ、走行距離を稼ぐなどでゲットしていくタイプがほとんど。『頭文字D』は早くからこの〜を導入。一方、ノーマルの車で走りを追求していた『バトルギア』(98年/タイトー)も、今夏に発売される『バトルギア4』(タイトー)で〜を導入することになった。

D1【でぃーわん】
professional drift grand prix
□テクニック

速さよりも魅せる走りとしてとらえられることが多い「ドリフト」(後述)だが、そのドリフトのテクニックを競い合うレースが実際にある。それが日本生まれのレース「D1グランプリ」(通称D1)である。本来ドリフトは、峠のようなきついコーナーがあるコースで使われるテクニック。しかしこのD1は、サーキットや大都会にある大駐車場を舞台にして開催されている。このD1に『バトルギア4』がスポンサードしているチームが参戦している。

ドリフト【どりふと】drift
□テクニック

路面にタイヤをしっかりグリップさせてコーナーを曲がっていく通常の走り方をグリップ走行。それに対してタイヤをわざと滑らせてコーナーを曲がっていくテクニックをドリフト走行という。タイヤが空転して前に進む力を路面に伝えられなくなるので、速さとは無縁のテクニックに思えるが、グリップ走行では速度が落ちて遅くなる小さいコーナーでは、短時間に向きを変えられる〜走行のほうが速く走れる。

▼は行▲

BGM【びーじーえむ】
background music
□システム

もはやBGMはどんなジャンルのゲームにも付いているものだが、ドライブゲームのBGMは一味違っている。その違いとは、任意のBGMを選べるタイプが多いということ。これは車を運転していて、カーステレオを聴く気分をなぞっているものと思われる。しかも大型筐体ならではの特典として、高音質のサウンドを楽しめるようになった。最近では車のエキゾーストとBGMのバランスを変えられるものまである。なお『バトルギア4』ではハードの進化により、5.1chを採用するとのこと。

▼ま行▲

マップ【まっぷ】map
□システム

コースの形状を画面上に表示する機能。猛スピードで移動するドライブゲームに欠かせないシステムで、まだやり込んでいない、コースが覚えきれていないという場合に大活躍する。しかし初心者プレイヤーだと、見ている暇が無い……。そういったことも想定し、画面内に矢印を表示して対処しているゲームもある。ほかにも、コースの形状やコーナーの順番を知らせるだけではなく、ライバルの位置も表示してくれる。

▼ら行▲

ライン取り【らいんどり】line removing
□テクニック

クルマが、コースのどの部分を走るのか、通るのかを線にしたものがライン。そのライン上を走ることを「ライン取り」という。「最速ライン」という言葉があるが、そのラインは必ずしも、つではない。理由は駆動方式やクルマの特性などによって、そのラインが変化するからだ。ちなみに『F355チャレンジ』(99年/セガ)では、その最速ラインがプレイヤーを先導する形でコース上に赤く表示されていた。

リライタブルカード【りらいたぶるかーど】
rewritable card
□システム□ハード

昨今はカードゲームが流行っているが、ゲームの進行状況を記録、確認できるようにするために書き込みができるものがリライタブルカード。これによりプレイヤーはプレイを重ねる楽しみが増えた。ただしそのカードは有料となっている。購入することで車のチューンアップが可能になったり、ほかの付加価値が付くなど、ゲームの世界を広げている。採用しているのはセガとナムコ。タイトーは『バトルギア』シリーズで、カードではなく車のキーの形をしたものを採用している。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは「2D対戦格闘」、「メダルゲーム」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者には図書カードをプレゼント)です。アンケートの隅にでもいいので、書いて送ってください。

あて先は、
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類 記号表記の種類と意味：㊐……同義語を表します。／㊑……類義語を表します。／㊒……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

VGMラボ拡張版

"DARIUS PREMIUM BOX『REBIRTH』発売決定記念

～「ダライアス」の軌跡～

前編

珠玉の名作、『ダライアス』。そのシリーズ全曲が収録されたCD-BOX "DARIUS PREMIUM BOX『REBIRTH』のリリースが決定した。そこで楽曲の創造者、OGR氏にインタビューを敢行。前編となる今月は、各作品の制作時を回想していただいた。

Video Game Music Laboratory

『ダライアス』混沌を貫く主観のイメージ

――まずはダライアスシリーズを振り返ってみていただけますでしょうか。初代『ダライアス』の制作を振り返って、何が思い出されますか？

OGR　『CHAOS』(バンアレンベルト面の曲)で作曲作業が止まった、ということですかね。『CHAOS』のメインフレーズが偶然に出てきて、そこから途中まで作り上げて……止まったんです。

そこで脳を刺激しようと思い、当時の研究所の階段を後ろ向きで5階まで上って、今度は下がって……というのを何往復もしたりとか。とにかくもう、悶々としてました。

――なるほど……。初代『ダライアス』には音楽的なコンセプトはあったのでしょうか？

OGR　当時はまだ音楽的なコンセプトといったものは無くて、「巨大なもののイメージ」というのが前提でしたね。どうやってその巨大感を具現化するか、というところにポイントを絞っていました。

あと、『ダライアス』に限らず、僕は必ず頭の中で実写にするんですよ。例えば『ダライアス』ならシルバーホークの中に乗り込んだとして、見える景色やその印象、ボスと対峙したときにはどういう気持ちになるのかと、ゲームの中での主観に立って、曲をイメージしていくんです。

そうしてステージ用に作ったBGM5曲を、自分の実写のイメージと実際のゲーム画面とを照らし合わせて、割り振っていったんですよ。

――『ダライアス』で音楽制作に割り当てられた期間というのは、どれくらいでしたか？

OGR　初の試みということもあったので、半年くらいはありましたけど、ゲーム画面を見られるようになったのは本当に最後の最後でしたね。

『ダライアス』当時はみんな並行して一生懸命走ってて、最後の最後に全部をくっ付けた、という感じでした。完成形が事前に見えていた人は一〇〇％いなかったと思いますよ。その分、完成した時の感動は大きかったですけどね。

『ダライアスⅡ』「パパ」――光差す一言

――続いて『ダライアスⅡ』ですが、やはり作曲上のコンセプトなどは無かったのですか？

OGR　『ダラⅡ』からはコンセプトを明確にしていこうという話になりましたので、一度聖書というものをテーマにしてみたいな、と思って読みふけっていたんです。その中で「光の子の誕生」というテーマが響いてきたので、それを取り入れました。

全体の流れが聖書に沿っているというわけではなくて、最後の「ｓａｙ ＰａＰａ」という曲が、そのイメージで作られています。

――あの最終面曲の「パパ」というボイスは、宗教的なイメージだったのでしょうか？

OGR　シューティングゲームというのは戦いじゃないですか？　戦って、最後に希望を持たせたい、明るく終わらせたい、という気持ちがあったんです。ですから宗教的なものではなく、希望の光のようなものの象徴として、最後に「パパ」という声を使ったんですよ。うちの娘の声なんですけどね(笑)。

――えっ、娘さんの!?

OGR　まだ生まれて1年くらいだったかな？　8ミリビデオを使って撮影していたら娘が見に来て、何度もファインダーを覗き込むんですよね。そうしているうちに、「パパ」と言ったんですよ。

作曲時に「その声が確か記録されていたな」と思い出して、サンプリングして使ったんです。

――そうなると、ＯＧＲさんご自身も「ｓａｙ ＰａＰａ」は思い出深いのでしょうね。

OGR　そうですね。娘が20歳になった時に渡そうと思って、未開封の『ダライアスⅡ』のCDはとってありますよ。渡すのはもう少し、もうちょい先になりますね(笑)。

『ダライアス外伝』元型論が生んだ壮大なオペラ

――続いては『ダライアス外伝』です。こちらにもテーマはあったのでしょうか?

OGR 明確なコンセプトとして「心理学」、「ユングの元型論」というものがとても興味深いから、そこからキーワードを引っ張ってこよう、というのがありました。

――『外伝』の中で特に思い入れのある曲などは?

OGR 『FAKE』という曲がありますけど、作りながら自分で「ちょっと俗っぽいのでは?」などと思いながら作っていたんです。先にメロディーが出来ていて、「これはないよな~」なんて言いながら書き進めてアレンジを加えていくと、自分で聞いても「カッコいいじゃん?」と思えるほどの曲になっていたんですよ(笑)。結果オーライですね。

――そうだったんですか(笑)。ところで『外伝』で使われていたコーラスラインの導入はどのような経緯で?

OGR 最初は、「フランス人がテクノを作ったらどうなる?」などと思ったんですよ。今はジャンルとして存在していますが、当時はフレンチテクノなんてなかったですからね。

それと当時ドビュッシーをずっと聞いていて、こういう要素を入れたいなぁと思っていたんです。そのころはラベルやドビュッシーが好きで、いざ準備段階に入ったときに「オペラが欲しいな」と思ったんですよ。「オペラを後半に持ってきて、イントロはドビュッシーのピアノのような和音でいこう」と、中は別として、頭とお尻はもう最初にイメージが決まっていたんです。

『Gダライアス』音の「キメラ」かく生まれり

――続いては『Gダライアス』です。こちらの作品でも、最初にテーマやコンセプトは決まっていたのでしょうか?

OGR これは悩みましたね。当時の雑誌の記事でも一度お話ししたんですが、どう悩んでも思い付かなくなると、僕は街に出るんです。それで新宿駅の南口を歩いている時に、「この雑踏の音をずっとループで回したらかなり気持ち悪いだろうな~」と思ったんですけど、これが一定のリズムになるんですよね。一定のタイミングで信号機の音楽が始まり、車のクラクションが鳴って……それって、すごく音楽的じゃないですか。4分の4拍子だけが音楽じゃないですからね。

そうなると、音楽はもっと自由で、楽器音でなくてもいいのではないかと思い始めたんです。何となく枠組みはここで出来上がったんですよ。

それともう一つ、忘れもしない12月30日にぼーっとテレビを見ていたら、NHK教育でウズラの脳細胞のみを取り出して、ヒヨコの卵に移植して孵化させる実験をやっていたんです。それは「自己」をテーマにした番組で、「自己」を認識できる脳を入れ替えた場合に、その生命はヒヨコか? ウズラか?」という実験でした。

結果としては、免疫たちが「免疫的自己」というのを持っていまして、脳細胞を「同種か否か」を見分けて、異種ならば攻撃するんですよ。そうしてヒヨコとウズラが混合された、それを「キメラ」と呼ぶそうなんですけど、そのキメラは眠るように死んでいってしまったんです。

それを見て、「来た!」と思いましたね(笑)。ノイズであれクラクションであれ、工場の音でさえも楽器にする「無機質」な音と、シンセやピアノ、ストリングスなどの「有機質」な音を混ぜると、その音楽はキメラになる。こうして「キメラ・ミュージック」というコンセプトが決定したわけです。

――先進的な手法ですよね。

OGR 大変でしたよ、初めてドッキングさせてみた時とか(笑)。その場に僕はいませんでしたけど、当時ゲーム部門の部長をなさっていた方が、音を聞いて「なんだこりゃ!? なんでメロディーにしないんだ」とおっしゃってたそうです。

ちなみにその時提出した曲は『B・T・DUTCH』(2面ボスのBGM)ですね。最初に出来た曲でした。

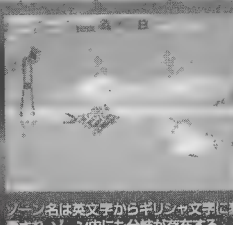
――では、一番思い出深い曲は『B・T・DUTCH』?

OGR そうなるでしょうね。最初に作ったというのもあるんですけど、本当に実験している気分で作っていたんですよ。パソコンが実験室で、作りながらも自分で違和感を感じつつ、本当に実験を進めるような感覚でやっていました。

――OGR氏にとって『ダライアス』とは? 次号・後編へ続く

(敬称略 3月10日 東京・港区青山 株式会社タイトー MUSE事業部にて収録)

DARIUS PREMIUM BOX『REBIRTH』
ZUNTATA RECORDS / ZTMD-0001～0005
5.25on sale ¥12,800 (tax in)
※4.11からPCweb『MUSIC DOOR』 **http://www.taito.co.jp/ztt/darius/** で先行予約受け付け開始!

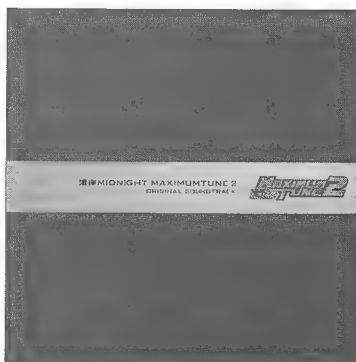
OGR
本名、小倉久佳。1983年にタイトーへ入社。タイトーが誇るVGMチーム「ZUNTATA」のリーダーであり、数々の名作VGMを手がけてきたベテランコンポーザー。最新作は現在好評稼動中の『ソイドインフィニティ』

©TAITO CORP. 1994

ゾーン名は英文字からギリシャ文字に変更され、ゾーン内にも分岐が存在する。

©TAITO CORP. 1997

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2 オリジナル・サウンドトラック

デックス エンタテインメント／KICA-1361～2　4.6 on sale　¥3,150（tax in）

【DISC 1】 1 Entry（Maxi1 Version） 2 Rival And Course Select（Maxi1 Version） 3 Maximum Acceleration 4 Feel The Passion 5 Beyond The Horizon 6 Driver's Delight 7 Atheist on the Highway 8 Decoration For The dement 9 Fun-Loving Spirit 10 Stream Of Tears ほか、全17曲
【DISC 2】 1 Opening Theme 2 Entry（Maxi2 Version） 3 Rival And Course Select（Maxi2 Version） 4 Overdrive Neurotransmitters 5 Nip And Tuck Race 6 Upbeat Gas Junkie 7 Unlawful Temptation 8 This Is My Destiny 9 Highway Obsession 10 Smoldery Guest ほか、全17曲

4月に稼働予定の『MAXIMUM TUNE2』から、早くもサントラがリリースされる。作曲を手掛けているのは、前作までと同様に古代祐三氏。『MAXIMUM TUNE』からより明るくスピーディーな方向性へとコンセプト変わったことで、古代氏の手掛けるトランスという貴重な産物と出会う機会に恵まれた。なお、初回特典としてアーケード版対応のプレミアムカードが付いており、このカードを使用すると"Holy Land Anthem"が選曲できるようになる。

pop'n music12 いろは AC♡CS pop'n music 10

コナミメディア／KOLA-094～6　4.13on sale　¥3,500（tax in）

【DISC1】『ポップンミュージック12 いろは』 1クールの男／マキ、流星☆ハニー／新谷あきら、恋する東京／パーキッツ、乱／V.C.O.、CURUS／D-crew、カリスマ（ゲームサイズ）／F. size. free、MY／よしくんと荒牧陽子さん ほか
【DISC2】アニメソング 名探偵コナンメイン・テーマ、残酷な天使のテーゼ、オラはにんきもの ほか
【DISC3】PS2版『ポップンミュージック10』 エブリデイ・ラブリデイ／Togo-chef feat. Sana、セカンドステージ／ナスカ、Wish／大浦祐一、さようならは言わないけれど／WATER STAND、EGOIST／GUzzle、飛ぶ計画／レトロ本舗、Tell Me More... ／Togo-chef feat. 朝比奈亜希 ほか

ポップンの最新作『いろは』とCS版最新作『10』のサントラが、大ボリュームの3枚組で登場する。しかも価格はお手ごろなのがうれしいところだ。
『いろは』は和風をコンセプトにしているため、収録楽曲にも和風のテイストを感じさせるものが多めになっている。また、昨年のBEMANIオーディションからデビューし、人気曲の一つとなっている桜井零士の楽曲が初収録となる点にも注目だ。

虫姫さま オリジナルサウンドトラック（フィギュア付）

ケイブ／CVST-0002　4.19 on sale（ゲーセン横丁会員には先行販売）　¥4,725（tax in）

1 姫さま15歳 Select 2 シンジュが森へ Stage1 3 レヴィ＝センス Boss 4 そんなことより! StageClear 5 更に砂漠も越えて Stage2 6 炎の大地を歩く Stage3 7 流星の夜に似た Stage4 8 森のずっと奥の方 Stage5 9 あなたがそうなの? LastBoss 10 鎮魂の空 TrueLastBoss 11 贄のなれ果て GameOver 12 ホシフリの里 NameEntry 13 きみに頼みたいんだ Ending 14 ロケテスト曲 Stage1（TestVer.） 15 レコ姫の冒険 Gaiden BGM-a（for Mobile） 16 シンジュが森へ Stage1（Arranged） 17 炎の大地を歩く Stage3（Arranged） 18 流星の夜に似た Stage4（Arranged） 19 ボイスコレクション Voice Collection 全19トラック

全シューターを震撼させ、世界観やキャラクターメイキングでも人気の高い『虫姫さま』のサントラがついにリリースされる。並木"さんたるる"学氏と岩田匡治氏が手掛けるオリジナルBGMはもちろん、スーパースィープのメンバーによるアレンジバージョン、ロケテスト版BGMなども収録。さらにはレコ姫フィギュアも付いている。なお、一般販売の日程や方法はケイブのホームページやゲーセン横丁をご参照いただきたい。　**http://www.cave.co.jp/**

INTERVIEW

テーマ:トランスとドライブゲーム

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2

4月6日、『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2』のサントラがリリースされる。VGMを手掛けるのは、前作に引き続いて古代祐三氏だ。1作目でドライブゲームとしては異色のメロディアスな音楽で存在感を示した古代氏だが、『湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE』ではゲームコンセプトの転換に伴い、一転してトランスミュージックを導入。稼働当初から話題となっていたトランスはジャンルこそ変われど、やはり古代氏の個性が強くにじみ出したサウンドとなっている。古代氏へのインタビューは、サントラにとどまらずトランスの深部にまで及ぶ興味深いものとなった。

トランスへの移行に伴う苦悩

——湾岸ミッドナイトシリーズは『MAXIMUM TUNE』(以下『MAXI』)でジャンルがトランスに変わっていますが、1作目から大きく方向性を変えることになった点について、どのように思われましたか?

古代 最初は戸惑ってばかりでしたね。もうかれこれ10年近く、まともにダンスミュージックを聴いていなかったんですよ。プロデューサーの小林君(ナムコの小林 景氏・古代氏とは高校時代の同級生でもある)から「次はトランスでやりたいんだけど」と言われて、聴いてみたら「うわーっ、コレでやるのか」と思いましたね。

ダンスミュージック自体は好きですし、過去に『ベアナックル』でも取り入れたことがあるので抵抗は感じなかったんですが、作り始めのころはなかなか「勘どころ」がつかめずに苦労しました。最初にOKテイクが出るまで時間がかかりましたし、OKを貰えても自分では納得がいってない状態が続いて、「自分でこれだ!」と思えるものが出てくるまで1カ月以上かかりましたね。

——初期の古代さんの曲はメロディアスなものが多かったわけですが、そこから打ち込み系の音楽に取り組まれる際に苦労などはありましたか?

古代 『ベアナックル』の時に苦労は無かったですし、当時は当時でダンスミュージックばかり聴いていました。ただ、今までどちらかというとクラシック寄りの曲ばかりやってきたので、「自分がこの先ダンスミュージックを作ることはないだろう」と思っていたぐらいです。『MAXI 2』はすでにテーマは決まっていたので、それに花を添える方向で、同じトランスでもより豪華なタイプの曲を増やしてまとめてみました。僕自身『MAXI 2』の方向性は好きですし、楽しんで作れましたね。今回は歌モノなども入っていますので、そういうところも楽しめると思います。

——今回、アーケード作品ということで特に意識されたことはありますか?

古代 業務用は『湾岸』初代が最初でしたし、そうですね、んー……(考えながら)……アレンジ面で意識しているのは「ゲームの固有の演出に合わせる」ということですが、それはアーケード/コンシューマー関係ないですし、いつも考えてますから……。やはり、最後に低音域を効かせるとか、音のバランス面で家庭用とは異なる調整をした、という程度ですね。

家庭用では聞く環境がバラバラですが筐体はスピーカーが決まっていますし、それに合わせればいい、という点では家庭用とは違いますね。前作は(サンプリングレート=音質の良さを表す数値)44.1kHzでやったんですが、今回『MAXI 2』は容量が足りなくなってしまい、30kHzぐらいで鳴らすことになったんですね。それで、音の「抜け」が悪くなってしまったんです。だから、鋭い効果音が鳴ると、かぶってしまって聞こえにくくなってしまうんです。それで、帯域ごとに音圧の調整などはしましたが、それでめちゃめちゃ苦労したということは無いですね。

シンセはトランスにとっての「楽器」

——今回使われている機材などを教えてください。

古代 作り始めたころ、最初は機材に全然こだわってなかったんですよ。言い方は悪いんですが、「トランスをなめてた」。普通のソフトシンセで作ってて、どうも音がカッチョ良くならないんですね。いろいろ調べたり人に聞いたりしたら、やっと理解できた。もう、楽器そのものだったんですね。例えば、オーケストラの場合はバイオリンが無いと成立しないように、トランスの代表的な音"Super Saw"を出すには決まったシンセが無いと始まらなかったんです。あのavexの"Cyber Trance"に代表されるような、さわやかで分厚い、突き抜けるようなあの音を出すことが先決だったんですね。

それでヤフオクでRolandのJP-8000を落としたりして(笑)、それと、ACCESSのVirus Cを買ってからは、このシンセの音が多くなっています。あとは、『MAXI 1』のころからですが、z3ta+(ゼータプラス)というソフトシンセ、『MAXI 2』の作業に入る直前にVanguardという、これもまたトランスに向いた音を出せる面白いソフトシンセで、だいたいその四つがメインです。

——『MAXI 2』の発売に合わせたサントラリリースとなりましたね。

古代 これは予定通りだったんですよ。実は僕自身『MAXI 1』の出来には納得していなかった部分もあって、『2』と同時に、『1』のリファインも含めてサントラにしようと。ゲーセンで聴くよりも音が豪華に聞こえると思いますし、「ああ、こんな曲だったのか」という、新たな発見もあると思います。

まあ、その中で未収録曲事件が起こるのですが……なぜ、未収録になったかというと、曲の元データを消去してしまったからなんですね。"Stream of Tears"のmore trance mixというバージョンなんですが、僕はこの曲がボツになったと思って、データを上書きしてしまったんですよ。同じ曲のバージョン違いだから、両方使っているとは思わなくて……。

——もったいないお話ですね……。では最後に、今回のサントラの聴きどころを教えてください。

古代 初回特典のカードを使ってゲームセンターで遊んでいただくと、それでしか聴けない曲で走ることができるんですが、その曲も収録してあります。近くに筐体が無い方でも、これで聴いてくださればと思います。それと、今回はマスタリングをデンマークでやっているんですよ。Holger Lagerfeldtさんというヨーロッパでは著名なダンスミュージック専門のプロデューサーの方にマスタリングをお願いしています。やはり「そういう匂いがする」というか、音もイイ感じに上がっていますので、ぜひカーステでかけながらぶっ飛ばしていただければ……と、そういうことは書かない方がいいのかな(この後、車の話で異常に盛り上がる)。前回の『湾岸』初代のサントラより、今回は「踏める」と思いますよ(笑)。

(敬称略　3月8日　東京・世田谷区　弊社にて収録)

古代 祐三(こしろ ゆうぞう)

1986年、日本ファルコムへ入社。PCゲーム「イース」「ソーサリアン」の音楽で一躍有名に。1990年、株式会社エインシャントを設立し、コンシューマー作品を数多く手掛ける。彼が生み出す哀愁あるメロディーラインは「古代節」と言われるほど強烈に耳に残る。『湾岸ミッドナイト』1作目が、初のアーケード作品となった。

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

やっぱりオカシイですよねぇ？

いや、何がって3月に「雪」ですよ「雪」！　都心部はたった5センチの積雪で大パニック、電車は止まったり遅れたり、上を下への大騒ぎですよ。いつも思うのですが、この「（都心の）雪に対する脆弱さ」はどうにかならないもんですかねぇ？　ホントに

そういえば、最近は雪が降ると「あぁ……雪だ……」とテンション下がります。コドモのころは「あぁー！　雪だぁー!!」なんて狂喜乱舞したものですが。これってやっぱり「大人になってしまった」ってコトなんでしょうねぇ（しみじみ）。読者の皆さんはどうですか？　何だか寂しいですね、大人になるのって……と万感が去来しまくっているSEIYAMAです。さぁ参りましょうか、第23回（テンション低いなぁ）。

っと言いたいトコロなんですが、その前に素朴な疑問。

ここ数カ月気になっていたのですが、本誌に掲載されている「VF4 FT」の記事中に見られる「Lion（リオン）」のキャラクター画像で、肩から「ショルダーキーボード」下げてるのがあるんですけど、よく見ると「左用」なんですよ、コレ。今回実物の画像を載せたので見比べてください（って、一目瞭然ですが）。この件について、だれか理由を知っていたら教えてください。

さ、前置き終了でようやく本題。

みなさんは「ジングル」という言葉を聞いたことがありますか？「『調子の良い語句』の意。転じてラジオやテレビ番組などの中で流される番組名や放送曲名、宣伝文句などの短い句にメロディーをつけた短い歌（曲）を指す用語（※注）」で、ゲームの中でもこういった「短い曲」はよくありますね。

「例えば？」と言われれば、大抵の読者のみなさんは「RPG」系のゲーム音楽がイメージされるんじゃないでしょうか。「たからばこをみつけた」だったり、「レベルアップ！」だったり。割とゲーム本編内で、登場頻度が高かったりします。

短い曲ですが、だからといって簡単に出来るってもんじゃございませんことよ（ダレ？）。むしろごく普通に楽曲を創作するより、知恵が必要なんです。なぜかって？　そりゃ「曲が短い」ということは、イコール「使える音符の数が限られる」からであって、その制限の中でさまざまなフレーズを編み出さなければならない……どうです、何となく分かってきましたよね？

少々大袈裟な表現をすれば、「数秒の間で、簡潔に『喜怒哀楽』の表現・演出をする」ことが求められるわけですよ、ハイ。この「喜怒哀楽」を音楽的側面から見ると、「喜」と「楽」は明るく（メジャー）、「怒」と「哀」は暗い（マイナー）曲調となるのが自然です。世の中には、あえて「哀しい歌詞」を明るい曲調に乗せて心理描写・表現を試みる楽曲もたまにありますが、それはあくまで「詞があってこそ」、また「ある程度の（演奏時間の）長さ」が備わっていてのハナシで、インストゥルメンタル（歌の無い楽曲）で、しかも10秒未満ほどの限られた時間内で、そこまで高度な表現は困難なので、必然的に前出のセオリーにのっとるしかないのです。

じゃあ明るければ必ず「喜び」や「楽しみ」になるかっていえば、そうとも言い切れないんですよ。下の譜例の二つを見比べてみてください。どちらの方がより「喜び」を表現できていると思いますか？

……というように、何だか「心理学（というほどのものではないと思いますが）」的な要素まで絡んでくる今回のテーマ、次回もじっくりと取り組んでいきたいと思いつつ、今回はここまで。♪チャンチャン（←これもジングルですね・笑）。

※参考文献「最新音楽用語事典」
（株式会社リットーミュージック刊）

喜びをより表現できているのはどっち?

ex.1

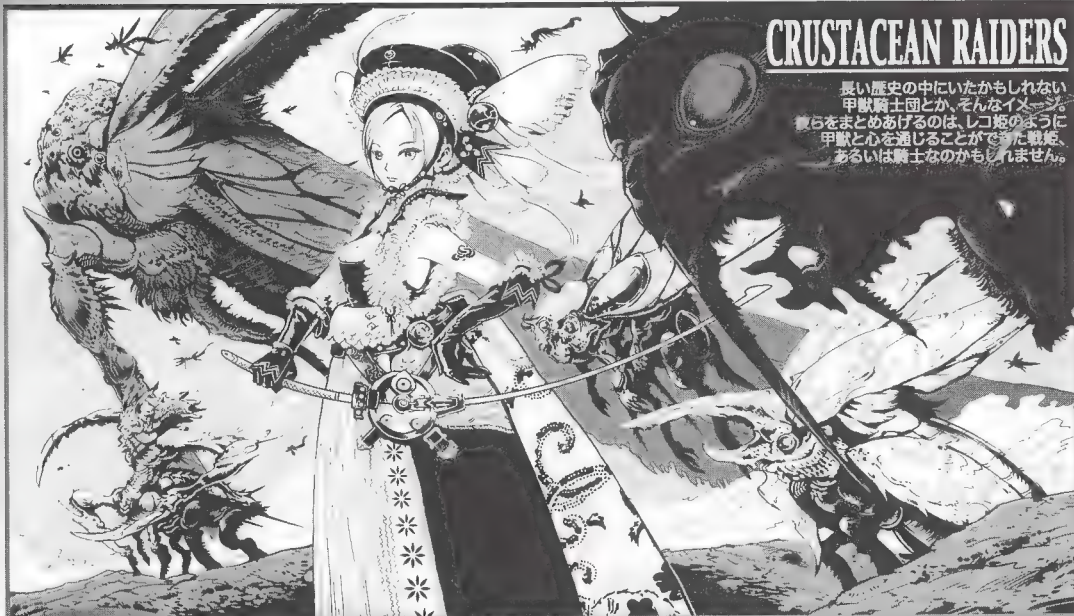
ex.2

本文中にもある通り、ex.1とex.2を見比べてください（楽器を持っている人は、弾いてみてください）。どちらの方がより「喜び」を表現しているか？

といえば、ほとんどの人がex.1と答えるはず。

その理由は、メロディーの上昇が「高揚感」を表現していることによって、「ヤッター!!」という感じに聞こえるからなのです（だからといってex.2が「残念」なわけじゃないですけどね）。

長澤真（JASON）

皆様こんにちは。『パンドラ～』は二回目の担当です。前回はおじいちゃんを描かせていただきましたが、今回は普段描かないゴスロリ的なものに挑戦しました。お仕事情報ですが、今度MARVELから『WOLVERINE Soul Taker』というミニシリーズが3月からリリースされます。ご興味ありましたら、ヨロシクお願いいたします。

CRUSTACEAN RAIDERS

長い歴史の中にいたかもしれない
甲獣騎士団とか、そんなイメージ。
彼らをまとめあげるのは、レコ姫のように
甲獣と心を通じることができた戦姫、
あるいは騎士なのかもしれません。

ホームページ「BoreLO」
アドレス:http://homepage.mac.com/jason_works/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「虫姫さま」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「ねじのカケラ出張所」
アドレス:http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/2194

ぴいたあそるーと

こんにちは。最近は水面下に引っ込みがちな、ぴいたあそるーとです。今回は『虫姫さま』がテーマということで、『華やかさ』と『カッコよさ』を出したいなと思いながら描きました。ちょいとダークなイメージです。『虫姫さま』はケイブさんのSTGとしては比較的とっつきやすく、世界観も素晴らしいので、とても思い入れの深いタイトルです。HPの方は、奥さんの所に間借りでイラスト展示しています。スローペースな更新ですが、見ていただければ幸いです。

次号予告　次号、オイコ先生＆左折先生登場！　テーマは「ポップンミュージック」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

初めまして！

季節は春！　卒業と入学、別れと出会いの季節です。新しい出会いはなにも学生だけはありません。当コーナーにも新しい出会いが。今月からアイディアファクトリーさんが参加してくれることになりました！　よろしくお願いします。

そして今月の共通質問は、ゲームの1シーンついて聞いてみました。

今回の共通質問	投稿者	神奈川県 ゾロ さん	質問	今でも心に残っているゲームの1シーンは何ですか?

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

彩京 開発部 よしだ

PS2『対戦ホットギミックアクセス雀』が4月28日に発売。やったー！ ACのデジタルサーフィンのただの移植にとどまらず、新規作家・新キャラと追加要素もたくさん！ スペシャル版の特製ブックレットにはここだけの書き下ろしがあるので要チェックです。「お仕置き」シーンは今回も限界ぎりぎりを追求してますよ～！ GWは『アクセス雀』を遊び倒してくださいね。

http://www.x-nauts.com/

伝説の樹の下の美樹原さんは今でも心の中に。

CAPCOM

カプコン マーケティング部 テラ

AOUも先月無事に終わり、闘劇はもうちょっと先。アーケードの新情報的にはカプコンは谷間な感じですが、暖かくなるころには何かと忙しくなる予感がしています。といっても忙しいのは皆さん同じですね。就職、進学と忙しくなる方も多いと思いますが、どんなに忙しくてもポケットには百円玉、魂の故郷はゲーセン。そんなアルカディア読者に乾杯!

「キンドラ」でボスの攻撃をことごとくガードできた瞬間！

AIKY

『ポチッとにゃ～』はオチゲーですが、『テトリス』が第一世代。『ぷよぷよ』が第二世代。そして『ポチッとにゃ～』が第三世代です。何が違うのか? 決定的に違うのは、非連鎖系オチゲーということです。連鎖は意味が無い。う――んと伸ばすこと。そして自分で発火すること。これも違う点ですね。この三点をマスターすると大いに楽しめます。

http://www.aiky.biz/

手前味噌になりますが、「ぷよぷよ通」ですね。

Sammy

サミー 竹中 奥野

『ネオジオ バトルコロシアム』は、ただいまロケテスト真っ盛り！ そこで小ネタを一つ。二代目カラテでポーズだけ決める超必殺技がありますが、その後「何か」が続きます。ぜひチャレンジを！ そして、お店では『ランブル2』を楽しんでいただいていることでしょう。次号でもアっと驚く(!?)情報出しますので期待してください！ PS2版『ランブル』もよろしく！

http://www.sammy.co.jp/

「KOF'97」のエンディング。ユキの「待ってるからね、京」というセリフ。

G.REVOLUTION

(有)グレフ アキラ兄さん

現在修羅場中……。

http://www.grev.co.jp/

「ファンタジーゾーン」のエンディング。

IDEA FACTORY

アイディアファクトリー 広報

お初にお目にかかります。アーケードへの参入を夢見て幾星霜(って会社設立から10年ですが……そう、設立10周年なんです!)、ついに夢が形になる時がやってきました！ アイエフ(略称はそう呼んでください!)人気キャラ夢の共演!! 対戦格闘『スペクトラル VS ジェネレーション』がいよいよ登場！ (しかし「夢」って単語が多いな～……)

http://www.ideaf.co.jp/

最近ネタで「GT4」―あこがれの車を手に入れた時。

SEGA

セガ AMパブリシティ企画室 田中

入学・入社シーズン。新しい環境に早く慣れたいものですね。気疲れしたそんな時、時間を忘れて夢中になれるゲームがあるといいですよね。東京ジョイポリスでは新アトラクション「THE QUIZ SHOW」を導入しました。クイズ番組の解答者になってさまざまなジャンルや回答形式にチャレンジ！ 燃えるコト、間違いナイッ!

http://www.sega.co.jp/joypolis/home.html

「ファンタシースター」のエンディング。アレェ？

cave

ケイブ 広報 K

ついに！ ケイブO.S.T第3弾「虫姫さまオリジナルサウンドトラック」発売！ さらに今回はファン垂涎のレコ姫フィギュア付き!! ケイブHPとゲーセン横丁のみの、限定通信販売となります。4／19発売予定ですが、ゲーヨコ会員のみ先行販売もありますよ!! 詳細は、HPかゲーヨコでチェック!!

http://www.cave.co.jp/

「キャラガ」の自機がキャプチャーされて終了の図。

Alfa System

アルファ・システム NAOKI

前号のAOUの記事に「式神Ⅲ」の画面写真が出てましたが、アレに映っていた「いかにも金大正風のショットを撃つキャラ」なんですけど、アレの正体は金大正のいとこにあたる金美姫という新キャラです。金大正が服役中、ということで新たにいとこの登場となります。さあ、まだ新キャラは用意してありますよ。次はだれかな?

http://www.alfasystem.net/

「源平討魔伝」の義経戦と弁慶戦。

SEGA

セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

全国の三国志ファンの皆さん!! お待たせしました。皆さんが首を長くして待っていてくれた『三国志大戦』が、ついに全国稼動しました。カードを直接動かして部隊を動かす感覚は、まさに大軍を率いる軍師の気分。ゲーム終了時に出てくる、カードを開けるときのドキドキ感がたまらないね!

http://www.sangokushi-taisen.com

バントでスタンドインする某野球ゲーム。

KONAMI

コナミ 広報 サトケン

すっかり春ですね、周りでは花粉症の方が多くて大変そうです。僕もいつなるか常に心配で……。先日のAOUショーいかがだったでしょうか。今回登場した『DANCE86.4』は三つのフットパネルを使ったシンプルなダンスゲームで、誰でも簡単に楽しめますよ！ 稼動はもうちょっと先ですが楽しみに待っててください!

http://www.konami.co.jp/

「グラディウス」のコナミコマンド 上上下下……。

SNK

SNK プレイモア yuzuko

やっと春ですね～。お馴染み『ネオジオ バトルコロシアム(NBC)』も再度ロケテを経てさらにイイ感じに仕上がってます！ アーケードでの稼動を渇望する声もどんどん大きくなっているのでうれしい限り。おかげさまで『NBC』公式サイトにてDL提供中のムービーも大好評です。随時UPしていきますのでまだ見てない人は要チェックね☆ キャラ攻略のヒントにもなるよ。それではこの続きをサミー様、よろしくお願いします!!

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

「餓狼伝説スペシャル」のダック・キングのブレイクスパイラル。

VISCO®

ビスコ
まねき馬

春真っ盛りということで、花粉も落ち着いてきたころでしょうか。春は出会いの季節と申しますので、出会いを求めるあなたに、早速新作ゲーム情報をお届けいたします。ただいまビスコでは、競馬メダルゲームを開発中です。近々ロケテストを予定しておりますので、どうぞお楽しみに!!

http://www.visco.co.jp/

ZAP

TECMO

テクモ
つっちー

暖かくなってきたのはいいけど、花粉に殺意さえ覚える今日このごろです。7月生まれの私は夏が大好き! 今から夏が待ち遠しいです。今年の夏は『影牢Ⅱ』や『零』の最新作などなど、自信作もモリモリ登場します(家庭用ですが……)! そんなわけで(?)花粉に負けずに5月に予定されているE3に向け準備、頑張りますっ!

http://www.tecmo.co.jp

『ドラクエ』で「世界の半分をやろう」と言われ、「はい」としてしまった瞬間。

メガトロ

セガ AM R&D
パブリシティ室
k@z

「アルカディアで大ハッスル! DTチャンス獲得枚数ランキング大会!」の優勝者が決定しました!! 短い期間の中で、多くの人に参加していただき、ありがとう!! 次回は4月1日から、「ハンティングJP大会」を開催します!! 参加者全員に向けたプレゼントもありますので、気軽に参加してください!!

http://dt.sega.jp

マージャンゲームで、いきなり天和を上がられた。

Yuki

第一開発室
業務
前田

最近、くしゃみがよく出ます。花粉症ではないのですが、よく出ます。出そうで出ないことが多いので、天井を向いて光を見つめます。それでも出ないので、窓のほうを向きます。するとようやく、(* >ω<)=3 ヘックション! これってよくやりますよね? 僕だけ? 新人が入ったり、去る人がいたり……春ですね。

http://www.samurai-zero.jp

『サンセットライダーズ』の5ボスの最後。投げられたソンブレロを受け取る場面。シブい。

ナムコ
新井

もう、マジでカンドーしちゃいましたー。またプレイしたーい。10人抜きモード、ヤバ過ぎ。首都高最速の称号を目指せ!! 『湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE2』近日稼動!! 『湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNE2』サイコー(拳突き上げ)。最近、この手の映画のCMをよく見るけど、文字にするとひときわ、すごいな。

http://www.namco.co.jp

『バイオハザード』のYou are Dead。

TAITO®

タイトー
専属MC
松桐坊主

花見のシーズン到来! 去年は隅田川沿いに咲いている桜を水上バスに乗って眺めていました。今年も見に行きたいけど『バトルギア4』の開発の手伝いをしているのでそんな時間は取れそうにもありません。でも昼休みには、もうすぐ稼働開始する「雷電Ⅲ」で息抜きをしています。何とか1プレイで2面までは行けるようになりました。まだまだ修行が足りんね〜。

http://www.taito.co.jp/

『電車でGO!』のエンディング。いろいろあったからね。

Warashi Inc.

童
佐々木

『兎-野性の闘牌-ONLINE』鋭意製作中です! 今回は、従来のZOOメンバーのほかに、アライグマやタンチョウも使えるようになります! さらにZOOメンバー以外の、あの人やあの人も使えるようになっちゃいます! とにかくいっぱい登場します! 作り込みは大変ですが、早く皆さんにお楽しみいただけるよう頑張ります!

http://www.warashi.co.jp

『バイオハザード』のゾンビ犬が飛び出て来るシーン。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

全国のガンダムファンの皆さま、お待たせ致しました! 今月ついに『G-B・O・S』こと『機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター』が登場します! パイロットとしての戦闘訓練を体感できるこの新型マシン。家庭用ゲーム機には無いリアルなガンダムワールドを、お店でぜひ体験してみてください!

http://www.banpresto.co.jp/

『逆転裁判』の「トノサマン」シーン。曲がステキ♪

TAKUMI

タクミコーポレーション
守屋

充電してもすぐに電池切れになるので、そろそろこの携帯も買い換え時だなぁと思いたってから早二カ月が経過。意外となんとかなるものだと思い、そのまま使用しています。皆さんは携帯はどんなタイミングで買い換えてますか? やはり最新機種が出た時でしょうか。

http://www.takumi-net.co.jp/

『ドラクエ5』のパパスが死んだ時。

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第八回 「ASIAチックDoll」

猿渡「行ってきましたよ! 台湾」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、何の予備知識も無く行ったんじゃろ」

猿渡「そのとおり! でも闘劇'05の予選をやるゲーセンとかは、多少調べて行きましたよ」

ぶっちゃけ先生「とはいえ、台北はゲーセンは無いはずじゃが? ぶっちゃけ」

猿渡「そうそう、なので予選店舗は桃園っつーとこです でも台北にもゲーセンはあったみたいですよ」

ぶっちゃけ先生「そりゃ袖の下というか、処世術に長けた店舗ならではの方法で成り立ってるわけじゃろ? ぶっちゃけぇ〜」

猿渡「うーん、どうだか分かりませんが、たぶんそんな感じなのかな。それとも台北の中でさらに特区があるのか、日本の風営法対象機種のような縛りがあるのか……そんなトコでしょうね」

●　●

台湾の中でも、都市部として栄える台北市のゲーセン事情は壊滅的だ。90年代後期に行なわれた賭博場撤廃の折り、ゲームセンターや風俗店はすべて閉店・廃業になった。当然、それ以外の地区での営業は許されているようだが、ゲームセンターが中心となるブームは起こり難いだろう。

しかし、そう悲観したくはない。残されたゲームセンター……特に闘劇'05の予選店舗のそれは、日本の90年代の対戦格闘ゲームブームのころを彷彿させる。全体の7〜8割が対戦格闘ゲーム。しかもその中の8〜9割が2D対戦格闘。まだ新し過ぎる印象の3Dモノが、申し訳なさ気に置いてある。

むしろ、メダルゲームが年齢制限対象機種として扱われているため、若者はビデオゲームに興じる。クレーンゲームもあるが、景品の質は高くない。当然プリクラなどのベンダー機もない。とにかくゲーセン＝ビデオゲーム＝対戦格闘なわけだ。

この構図というか状況は、ある意味で宝の持ち腐れであり、大きな市場性と可能性を秘めているといえる。とはいえ、政策としてゲーセンが営業できない状況はいかんともし難い。

●　●

猿渡(以下**さわ**)「台北じゃゲーセン業界自体の時間が止まっちゃってる感じ」

ぶっちゃけ先生(以下**ぶ**)「ぶっちゃけゲーメストは知ってても、アルカディアは知らんって感じか」

さわ「まさに、"ゲーメストのさわたり"って言ったほうが通りが良いとはねぇ〜」

ぶ「闘劇も、ゲーメスト杯って言ったほうが盛り上がるんじゃないの? ぶっちゃけ」

さわ「ま、それはないだろうけど、やっぱりテクニックレベルからすると、日本のほうが長けている感じはしましたね」

●　●

では、台湾がアジア圏における対戦格闘ゲームブームの一端を担える可能性はあるのだろうか。そのあたりはまだまだ調査とネゴが必要だと感じているが、昨年・今年と台湾・上海方面から闘劇へのエントリーは確実にある。また水面下では香港から闘劇参加のオファーもあるのだ。日本を始めとして、韓国・上海・台湾・香港などの地区から闘劇への参加が増えたり、何らか形でのアーケードゲームが盛り上がることを期待して止まない。また、そうした地区のプレイヤーとの交流を始め、互いが競い合って高め合える環境を構築していきたいもの。実際に台湾・香港などでのドライブゲームの腕は日本国内を凌駕するものもある。

ゲームは基本が競い合いであるが故、対抗意識もあるだろうが、互いにリスペクトしあいたいもの。日本でも競争相手と仲間が居たからこそ、ここまで盛り上がったのだから。

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～新作との出会いに～

AOU 2005 アミューズメント・エキスポが終わり、これからは春の新作ラッシュ! 気になるゲームがあるなら、今のうちにアルカディアクーポンで遊んでおこう!

アルカディアクーポンニュース 改

クーポン加盟店舗、着々と増加中!

群馬に新規加盟店舗追加! 左ページの「加盟店ピックアップ」を要チェック!

今月の新店舗

THE 3RD PLANET高崎店(群馬)

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんの、クーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-3265-7340
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

☆本社移転のため、住所とFAX番号が変更されています。ご注意ください。

静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306 2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2 3 15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4 23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2 2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガ ワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

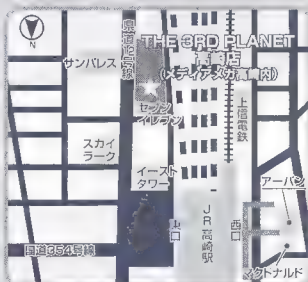
加盟店ピックアップ!! Vol.23

群馬県 THE 3RD PLANET高崎店

アクセス
高崎駅東口より徒歩5分。結婚式場「サンパレス」の向かい。

営業時間
9:00～24:00

対応ゲーム
プライズとメダルゲーム以外の対応となります。スタンプ1個で1クレジット!

スタッフより
県内最大規模の音楽ゲームコーナーを実現しました! 『鉄拳5』や大型カードゲームも盛んです!

愛知県 遊屋楽造22

アクセス
東名高速道一宮I.C.から、国道22号線を岐阜方面へ車で5分。下浅野交差点手前に当店があります。

営業時間
9:00～24:00

対応ゲーム
全台対応!! スタンプ1個につき、1コイン分のクレジットをお入れします。

スタッフより
HPを開設してます! http://www.asobiyarakuzou22.com/までいらしてください!

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- ●「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- ●同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- ●お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- ●下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- ●クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
北海道	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
群馬県 NEW!	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
群馬県	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ～むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
神奈川県	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
神奈川県	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
新潟県	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
新潟県	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
新潟県	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

気になる情報が目白押し!

今月のイベント準備会では、新潟の「Amusement Stage POPY」が北関東に出す二号店のオープンイベントから始まり、「ゲームチャリオット 五井店」で行なわれる「GGXX #RELOAD」ガチンコイベントを紹介だ。今春、稼働予定の新作「ランブルフィッシュ 2」と「メルティブラッド」の大会情報もまとめたので、チェックしてみてくれ!

POPY 情報速報!

「POPY」二号店が、オープンイベント「参闘神」を開催!!

『GGXX #RELOAD』や『VF4 FT』のイベントで知られる新潟の「Amusement Stage POPY」が北関東に二号店をオープン! ここでは、豪華ゲストを呼んだオープンイベントを紹介だ!

Amusement Stage POPY 埼玉岩槻店

住所 埼玉県岩槻市城町1-7-43_アトラスビル
お問い合わせ 048-757-0994 担当者:原、鶴巻

PRE OPENING EVENT SAITAMA POPY

参加ゲスト
『VF4 FT』(ゲスト)ちび太 (解説)栗田
『鉄拳5』(ゲスト)垂れ◯厳竜 (解説)ハメコ。
『GGXX #RELOAD』(ゲスト)小川 (解説)パチ

参加方法
第一部10:00~10:40まで参加受付、参加費一人100円
第二部10:00~12:00まで参加受付、参加費一チーム100円

HPアドレス http://www.popy.tv (随時更新予定)

レギュレーション

第一部
制限時間組手
各タイトル約1時間を予定
『鉄拳5』→『VF4 FT』→『GGXX #RELOAD』の順番で開催
参加者は乱入時に100円投入、神が負けた場合は神に自腹を切って100円投入してもらいます。
※解説ゲストにはそれぞれのタイトルについて、随時解説&よもやま話をしてもらう予定。

第二部
3on3大会
各タイトルのゲストを加えた3on3形式大会。
組手終了後、各タイトルに分かれて大会を行ないます。

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9_山喜ビル_2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/

4/1 13:00 KOF NEOWAVE 2on2
◆同キャラ不可、キャラ固定、モード変更無し
4/9 19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆7日までに受付必須
4/17 15:00 Zガンダム DX 2on2
4/23 19:00 鉄拳5 大会
※大会はすべて参加費一人100円

★アミューズメントランド ケンタゴン
新宿区百人町1-10-7_1番街ビル_1F ☎03-3894-7007
http:www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/

毎週日曜 11:00 フリープレイイベント 300円でやり放題!
◆MVS4台、GGXX#、KOFNWのフリープレイ

★TRF 中野ブロードウェイ
中野区中野5丁目52-15_中野ブロードウェイ4F_412-2 ☎03-3389-7166
http://www.trftrf.com/

4/2 16:00 ランブルフィッシュ 2 大会
◆ガーネットのコスプレでお出迎え、ドリンクサービスあり
4/29 18:00 メルティブラッド 3on3
◆翡翠&琥珀&秋葉のコスプレメイドがご奉仕します
4/30 16:00 ランブルフィッシュ 2 2on2
◆カーネットのコスプレでお出迎え、ドリンクサービスあり
未定 未定 GGXX #RELOAD 大会
毎週月曜 19:00 大江戸ファイト 大会
毎週火曜 19:00 ランブルフィッシュ 2 フリープレイ
◆閉店まで
毎週水曜 19:00 対戦格闘ゲーム各種 初、中級者向けフリープレイ
◆閉店まで
毎週木曜 19.00 SFⅢ 3rd フリープレイ
◆閉店まで
毎週金曜 19:00 メルティブラッド 大会
※大会参加費はすべて100円、フリープレイは参加費300円、女性は200円

東京都

★大久保 アルファステーション
新宿区百人町2-17-2_アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

4/3 15:00 KOF NEOWAVE 大会
4/10 15:00 GGXX #RELOAD 月例大会
4/17 15:00 メルティブラッド 大会
4/24 15:00 ランブルフィッシュ 2 大会

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9_久栄レジデンス_1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/

4/1 19:00 Zガンダム DX 大会
4/2 20:00 鉄拳5 大会
4/3 19:00 GGXX #RELOAD 大会
4/8 19:00 ストⅢ 3rd 大会
4/9 19:00 KOF NEOWAVE 大会
4/10 20:00 VF4 FT 2on2
4/15 19:00 Zガンダム DX 大会
4/16 20:00 鉄拳5 大会
4/17 19:00 GGXX #RELOAD 大会
4/23 19:00 KOF NEOWAVE 大会
4/24 20:00 VF4 FT 2on2
4/29 19:00 Zガンダム DX 大会
4/30 20:00 鉄拳5 大会
※試合はトーナメント制、人数により変更あり

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

4/2 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
4/16 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
5/1 16:00 SFⅢ 3rd 闘劇前夜祭
◆2on2
月、火、水曜 終日 SFⅢ 3rd イベント
◆50円で2プレイ

埼玉県

★BOOBOSSBOSS 坂戸店
坂戸市片柳1732-1 ☎0492-84-9270
http://www.boobossboss.com/

4/16 14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦

千葉県

★メッセ102 四街道店
四街道市四街道1-2-1_チェリープラザビル_1F ☎043-424-6070
http://messe102.pie.st/

4/1 19:00 GGXX #RELOAD 大会
4/2 17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
4/9 17:00 メルティブラッド 大会
4/15 19:00 GGXX #RELOAD ランダム2on2
4/23 17:00 SFⅢ 3rd 大会
4/29 17:00 カオスブレイカー 大会
※指定の無い大会はすべて参加費一人100円

★ゲームチャリオット 五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

4/8 20:00 鉄拳5 3on3
◆参加費無料、チーム斡旋あり
4/16 18:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆参加費無料、シングル&男女混合ランダムプレイヤーの2つを開催
4/22 20:00 鉄拳5 大会
◆参加費無料、カード必須
4/23 18:00 メルティブラッド 大会
◆参加費無料、当日は「ゆきのせ」がゲストとして来店予定
4/29 17:00 闘劇直前ガチンコ3ON3&暴君小川組み手
◆参加費無料、チームあっせんあり
※詳細は店舗まで

宮城県

★アミューズメントパーク アクライム/パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-375-9908

4/17 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加費無料

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://ec.uuhp.com/~smaki/

4/10 14:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
4/17 14:00 アヴァロンの鍵 弐 魔道競技会
◆参加費500円、ルール未定
4/24 14:00 Zガンダム DX 2on2
◆参加費一人100円、ルール未定

群馬県

★アピナ 太田店
太田市内ヶ島町907-1 ☎0276-48-1489

4/16 14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦

location@arcadiamagazine.com

王者チャリ情報！

GGXX #RELOAD大会情報！

ここでは「ゲームチャリオット五井店」で行なわれる、『GGXX #RELOAD』のイベントを紹介だ！

闘劇直前GGXX #RELOADイベンント

4月29日 17:00開始（参加受付は16:30まで）

会場：ゲームチャリオット 五井店 千葉県市原市五井中央西2-1-2
お問い合わせ：0436-23-5533（担当：兼岡、小柳）

前半・闘劇直前ガチンコ 3on3
参加費無料、人数制限無しのトーナメントです。
メンバーが足りないときは、チームをあっせんします。
※闘劇'05ルールの真剣勝負をテーマにしています。

後半・暴君「小川」組手
参加費無料、定員は当日の状況を見て決めさせてもらいます。
※闘劇前に「小川」と手合わせできるチャンス！

そのほか、詳細に関しては、http://gamechariot.com/にてご確認ください。

★ネオ アミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-Brickビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
4/7 19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
4/9 17:00 カプエス2 2on2
4/10 13:00 鉄拳5 大会
4/16 17:00 SFⅢ 3rd 大会
4/17 15:00 ZERO3 ランバト 3on3
4/21 19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
4/23 15:00 月華の剣士2 大会
4/23 17:00 餓狼MOW 大会
4/24 13:00 メルティブラッド 大会

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
http://www.challenger.jp/
4/5 20:00 鉄拳5 大会
4/6 17:00 ゾイドインフィニティ 大会
4/12 20:00 Zガンダム DX 大会
4/13 17:00 バトルギア3 TUNED 大会
4/19 20:00 鉄拳5 大会
4/20 17:00 ゾイドインフィニティ 大会
4/26 20:00 VF4 FT 大会
4/27 17:00 バトルギア3 TUNED 大会

★ゲームプラザ VIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎0726-33-4818
4/2 18:00 メルティブラッド 大会
4/3 15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
4/9 18:00 カプエス2 大会
4/10 15:00 SFⅢ 3rd 大会
4/16 18:00 鉄拳5 大会
4/17 15:00 月華の剣士2 大会
4/23 18:00 GGXX #RELOAD 大会
4/24 15:00 ZERO3 大会
※参加費はすべて無料、詳細は店舗内にて告知

★ゲームディーノ 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル B1 ☎072-631-5507
4/2 18:00 鉄拳5 大会
4/3 17:00 GGXX #RELOAD 大会
4/9 17:00 メルティブラッド 大会
4/10 17:00 GGXX #RELOAD 大会
4/16 18:00 鉄拳5 大会
4/17 17:00 GGXX #RELOAD 大会
4/23 17:00 メルティブラッド 大会
4/24 17:00 GGXX #RELOAD 大会
4/29 17:00 ランブルフィッシュ 2 大会
4/30 18:00 鉄拳5 大会
※詳細は店舗まで

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717
4/2 21:00 MJ2 大会
4/3 21:00 ウイニングイレブン2003 大会
4/9 20:00 鉄拳5 大会
4/10 14:00 ゾイドインフィニティ 大会
4/10 20:00 WCCF 大会
4/16 21:00 麻雀格闘倶楽部4 大会
4/17 14:00 クイズマジックアカデミー 2 大会
4/17 20:00 頭文字D3 大会
4/23 20:00 Zガンダム DX 2on2
4/24 13:00 ドラゴンクロニクル 大会
4/24 21:00 WCCF 大会
4/29 21:00 ハイパーストⅡ 大会
4/30 21:00 ランブルフィッシュ 2 大会
※詳細は店舗まで

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
4/9 20:00 鉄拳5 大会
4/16 20:00 VF4 FT 大会
4/23 20:00 KOF'98 大会
※詳細は店舗まで

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
4/1 24:00 鉄拳5 大会
4/3 15:00 Zガンダム DX 大会
4/15 24:00 鉄拳5 大会
4/17 15:00 Zガンダム DX 大会
4/29 24:00 鉄拳5 大会
※詳細は店舗まで

★スーパーヒーロー 山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 フウキビル 1F ☎075-502-5765
4/9 終日 鉄拳5 対戦祭
4/16 15:00 Zガンダム DX 大会
4/23 19:00 頭文字D3 大会
4/30 14:00 ポップンミュージック12 大会
※詳細は店舗まで

★セガ ワールド 六地蔵
京都市伏見区桃山町山ノ下32 京都SCビルAM棟 2F ☎075-603-3220
http://www.sega-am.jp/
4/17 15:00 WCCF 六地蔵カップ
◆参加費一人800円、受付は当日14:00より、定員32名
4/24 15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00より、定員32名
※詳細は店舗まで

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress/
4/2 20:00 鉄拳5 大会
4/3 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2
4/9 20:00 GGXX #RELOAD 2on2
4/10 17:00 スーパーマッスルボマー 大会
4/16 20:00 鉄拳5 大会
4/17 17:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
4/23 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
4/24 17:00 真サムライスピリッツ 大会
4/28 20:00 KOF NEOWAVE ランバトファイナル
4/29 20:00 スパⅡX 北陸最強決定戦
4/30 20:00 鉄拳5 ランバト
※詳細は店舗まで

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
4/2 21:00 KOF 2002 大会
4/9 21:00 KOF 2003 3on3
4/16 21:00 KOF 2002 大会
4/23 21:00 SFⅢ 3rd 大会
4/30 21:00 KOF 2002 2on2
毎週水曜 21:00 KOF 2002 イベント
◆詳細：http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=goddesshp2

愛知県

★セガ デルボルテ
名古屋市中区栄1丁目4-5 ZXAビル 1F ☎052-222-3920
4/14 21:00 鉄拳5 十人抜き選手権
◆一時間の間に対戦で10連勝以上の方を表彰
4/23 18:00 月一 レトロゲーム 大会
◆大会種目、詳細なルールは店内にて発表

近畿

三重県

★セガ ワールド 生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
4/8 21:00 鉄拳5 大会

滋賀県

★AMUSEMENT CUE 彦根店
彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073
http://www.am-cue.com/
4/3 19:00 鉄拳5 彦根拳闘最強決定戦
◆参加費100円
4/17 17:00 WCCF CUE CUP
◆参加費1000円、定員32名

神奈川県

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/
4/10 18:00 Zガンダム DX 2on2
◆参加費無料、定員16名

★パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル 1F ☎045-311-8324
http://www.yokohama-5bangai.com/pasopiard/
毎週土曜 18:00 VF4 FT 横濱之乱
◆第二期

★ムトス イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
4/3 13:00 セガゴルフ ムトスコンペ
◆店内対戦、参加費100円、受付オープンから
4/10 18:00 鉄拳5 2on2
◆参加費無料、受付オープンから
4/17 18:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費無料、受付オープンから
4/24 12:00 WCCF U-5
◆参加費1000円、ルール詳細は店頭にて
※詳細は店舗まで

新潟県

★プレイハウス エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/
4/30 19:00 湾岸MIDNIGHT MAXIMUMTUNE エリナ杯
◆参加費100円、800馬力限定
※詳細は店舗まで

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
4/2 15:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆女性限定
4/3 15:00 GGXX #RELOAD 3on3
4/26 21:00 鉄拳5 大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市表町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
4/17 19:30 鉄拳5 2on2
4/17 18:00 KOF'98&KOF2002 Wタイトルマッチ
◆個人戦
4/29 19:30 Zガンダム 2on2
◆375未満のコストMSのみ使用可、地上戦のみ
※当日エントリーのみ、参加費100円、大会結果はHP掲載

イベント準備会からお知らせ

この度、弊社の移転に伴いまして、イベント準備会のお問い合わせ先が変わります。イベント情報をお送りになられる際、お間違えのないようにお願いいたします。

郵送 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 宛
TEL 03-3265-7156
FAX 03-3265-7340
MAIL location@arcadiamagazine.com
※メールアドレスに変更はありません。

『メルティブラッド』と『ランブルフィッシュ 2』の大会をピックアップ！

ここでは待望の新作二タイトルの大会情報を集めてみたぞ！　アルカディアを手に、参加してみないか？

『メルティブラッド アクトカデンツァ』

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
4/2	18.00	ゲームプラザ VIP 茨木店	大阪府茨木市双葉町3-2_双葉ビル_1F	0726-33-4818
4/2	15:00	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
4/9	17:00	メッセ102 四街道店	千葉県四街道市四街道1-2-1_チェリープラザビル_1F	043-424-6070
4/9	17:00	ゲームディーノ 阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5_ソシオビル_B1	072-631-5507
4/10	15:00	JOY サンモール	広島県広島市中区紙屋町2-2-18_4F	082-241-8564
4/17	15.00	大久保 アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2_アルファビル	03-5330-8595
4/23	18:00	ゲームチャリオット 五井店	千葉県市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533
4/23	17:00	ゲームディーノ 阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5_ソシオビル_B1	072-631-5507
4/23	18:00	MAHODO	長崎県北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
4/24	14:00	ネオアミューズメントスペースa-cho	京都府京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303_A-Breakビル_2F	075-251-2323
4/29	18:00	TRF 中野ブロードウェイ	東京都中野区中野5丁目52-15_中野ブロードウェイ4F_412-2	03-3389-7166
毎週金曜	19:00	TRF 中野ブロードウェイ	東京都中野区中野5丁目52-15_中野ブロードウェイ4F 412-2	03-3389-7166

『ザ・ランブルフィッシュ 2』

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
4/3	15:00	ゲームプラザ VIP 茨木店	大阪府茨木市双葉町3-2_双葉ビル_1F	0726-33-4818
4/9	17:00	KO-HATSU	大阪府大阪市北区天神橋2丁目2-21_コーハツビル_1F	06-6352-3007
4/16	18:00	MAHODO	長崎県北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
4/23	17:00	KO-HATSU	大阪府大阪市北区天神橋2丁目2-21_コーハツビル_1F	06-6352-3007
4/24	15:00	大久保 アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2_アルファビル	03-5330-8595
4/29	17.00	ゲームディーノ 阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5_ソシオビル_B1	072-631-5507
4/30	16.00	TRF 中野ブロードウェイ	東京都中野区中野5丁目52-15_中野ブロードウェイ4F_412-2	03-3389-7166
4/30	21:00	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	滋賀県大津市今堅田2丁目39-22	077-573-7717

※これらの大会は入荷前の予定なので、変更する可能性があります。
詳細は各店舗まで、ご確認ください。

★ナムコプリッズ 広島店
広島市中区八丁堀11-6_パークレーン_1F　☎082-222-8072
4/10　20:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円

福岡県

★MAHODO
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo com/index.html

4/2　18:00 GGXX #RELOAD 大会
4/9　19:00 SCN ソウルキャリバーⅡ 大会
4/10　19:00 SFⅢ 3rd 大会
4/16　18:00 ランブルフィッシュ 2 大会
4/17　15:00 KOF2002 大会
4/23　18:00 メルティブラッド 大会
4/30　19:00 鉄拳5 大会
※すべて参加費100円、日曜に突発的にゲーム大会があるかも!? 詳細は店頭またはHPでご確認ください 特にルール未定のものは要確認！

★天神ギーゴ
福岡県福岡市中央区天神2-7-6_DADAビル_1～3F　☎092-724-5971
4/23　18:00 VF4 FT 大会
4/29　15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導大戦 二次予選
4/30　15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導大戦 決勝戦

長崎県

★楽市楽座 佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101
4/10　15:00 クイズマジックアカデミー2 佐世保クイズ王決定戦
4/17　15:00 ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ
◆4リーグによる予選、変更の可能性あり
4/24　15:00 頭文字D3 大会
◆MT車限定、コース、天候はクジで決定

島根県

★ゲームスポット ハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
4/24　18:00 鉄拳5 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

4/2　15:00 メルティブラッド 大会
4/3　15:00 GGXX #RELOAD 大会
4/9　15:00 KOF NEOWAVE 大会
4/10　15:00 サムライスピリッツ零SP 大会
4/16　20:00 VF4 FT 大会
4/17　15:00 リアルバウト 餓狼伝説2 大会
4/23　19:00 カプエス2 大会
※詳細は店舗まで

広島県

★JOY サンモール
広島市中区紙屋町2-2-18_4F　☎082-241-8564
http://www.provanet.co.jp/gshop/sunjoy/

4/3　15:00 Zガンダム DX 2on2
◆ステージは地上のみ、コストはチームで600以内
4/10　15:00 メルティブラッド 大会
◆ルール未定
4/17　15:00 がんばれ零々君 KOF NEOWAVE 大会
◆闘劇ルール、フリープレイあり
4/24　15:00 がんばれジョイ高生 GGXX #RELOAD 大会
◆闘劇ルール、フリープレイあり

★GAME PLAZA オレンジハウス
大阪市東淀川区下新区6-9-18_コーポ勝美1　☎06-6326-1218
4/29　17:00 カプエス2 大会
※詳細は店舗まで

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
4/1　20:00 頭文字D3 大会
4/2　20:00 KOF NEOWAVE 大会
4/2　23:00 VO4 大会
4/3　17:00 ビシバシチャンプオンライン 大会
4/9　17:00 GGXX #RELOAD 大会
4/9　20:00 VF4 FT 大会
4/16　23.00 KOF NEOWAVE 大会
4/23　20:00 GGXX #RELOAD 大会
4/23　23:00 VF4 FT 大会
4/24　13:00 クイズマジックアカデミー 2 大会
※詳細は店舗まで

★AMUSEMENT CUE 奈良店
奈良市三条町478-1　☎0742-25-5115
4/3　19:00 鉄拳5大会 奈良拳闘最強決定戦
◆参加費100円
4/10　18:00 VF4 FT CUE CUP（決勝）
◆参加費100円、当日予選あり
4/24　16:00 WCCF CUE CUP
◆参加費1000円
毎週火曜　店頭にて 各種2D対戦格闘ゲーム大会
◆参加費100円
毎週水曜　20:00 鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦（予選）
◆参加費100円
毎週土曜　18:00 VF4 FT CUE CUP（予選）
◆参加費100円、当日予選あり
※詳細は店頭まで

大阪府

★チャレンジャー 土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger.jp/

4/10　17:00 鉄拳5 大会
4/24　17:00 GGXX #RELOAD 大会

★セガ ワールド 布施
東大阪市長堂1-1-1_ロンモール布施内　☎06-6783-6999
http://www/sega-am/jp/

4/3　16:00 VO4 大会
4/17　14:00 GGXX# 3on3
4/17　18:00 鉄拳5 3on3
4/24　14:00 ムシキング 虫皇杯 2on2
4/29　16:00 ゾイドインフィニティ 2on2
※大会はすべて参加費一人100円

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2丁目2-21_コーハツビル_1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

4/2、16　19:00 SCNソウルキャリバーⅡ 個人戦
4/2、16　個人戦終了後 SCNソウルキャリバーⅡ 2on2
4/9、23　17:00 ランブルフィッシュ 2 大会
4/9、23　19:00 サムライスピリッツ零 SP+無印 2on2
毎週金曜　18:00 100円で3プレイ 格ゲー祭!!
◆23:00まで
毎週日曜　10:00 ランブルフィッシュ 2 フリー対戦会
◆参加費500円、22:00まで
毎週日曜　10:00 メルティブラッド 対戦会
◆参加費500円、22:00まで

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所 & 日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送　〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1（株）エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係
TEL　03-3265-7156　FAX　03-3265-7340
MAIL　location@arcadiamagazine.com
弊社の移転に伴い住所および、連絡先が変わりましたので、ご注意ください。

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

闘劇'05が近づいてきたぞ！

今月の猛者紹介は「新宿スポーツランド本館」で行なわれた『GGXX#RELOAD』の大会を紹介するぞ。闘劇予選終盤ということで、調整目的のプレイヤー達が緊張感のある試合を繰り広げたぞ！　今後もこうしたイベントを扱っていくので、イベント結果を送ってくれ！

●北海道・東北

■アミューズメントパーク パインズ(宮城)

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 2/20・12名
優勝者:山中(リリス)
2位 始末屋
3位 メガスタ

●関東

■ケアンズ(栃木)

◇鉄拳5 大会 2/6・10名
優勝:理性吹っ飛ぶ3秒前(ブライアン)
2位 破烈の人形
3位 大田原

◇アヴァロンの鍵 弐 大会 2/27・16名
優勝:ルード
2位 ヒューイ
3位 ラプンツェル

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇鉄拳5 大会 2/5・20名
優勝:shadow(ブライアン)
2位 みそ屋
3位 あさぎ

◇GGXX# 大会 2/11・18名
優勝:モリ(紗夢)
2位 N.O
3位 shadow

◇カオスブレイカー 大会 2/12・10名
優勝:タック風(ラムダ、サンドラ、ゾン)
2位 メタ
3位 じおっさ

◇SFⅢ 3rd 大会 2/18・16名
優勝:ビノAB7(ネクロ)
2位 ドン・ばんちょ
3位 タック風

◇SFⅢ 3rd ランダム2on2 2/18・16名
優勝:ビノAB7 (ネクロ)、アロハ(オロ)
2位 shadow、ドン・ばんちょ
3位 ユオ、あまぐり

◇GGXX# 大会 2/25・16名
優勝:shadow
2位 N,O
3位 Zavel

■ゲームチャリオット 五井店(千葉)

◇鉄拳5 3on3 2/11・24名
優勝:HASE(スティーブ)、課長(クリスティ)、13B(スティーブ)

◇GGXX# 男女混合ランダム3on3 2/13・15名
優勝:ぱく♂(メイ)、でんちん♀(紗夢)、アキセル♂(アクセル)

◇鉄拳5 3on3 2/25・24名
優勝:アポロ(ニーナ)、でかぼ(レイヴン)、G2(仁)

◇ZガンダムDX ランダム 2on2 2/26・18名
優勝:カッパ／ヨイトン(アッシマー)、ドルショ(シャア専用ゲルググ)
2位 ノーマネーズ

◇WCCF U-15 小中学生大会 3/6・16名
優勝:ニューバルサ
2位 ユヴェントス

■キャロル 瑞江店(東京)

◇Zガンダム DX 大会 2/4・12名
優勝:のし(ガンダム)、リク(リックディアス)

◇鉄拳5 大会 2/5・15名
優勝:ユニばーさん。(ブライアン)

◇GGXX# 大会 2/6・17名
優勝:まつしん(ジョニー)

◇SFⅢ 3rd 2/11・16名
優勝:渋谷ブロリー(春麗)

◇KOF NEOWAVE 大会 2/12・16名
優勝:EDO(ジョン、ビリー、ラルフ)

◇VF4 FT 2on2 2/13・10名
優勝:中山ビートマニア(アキラ)

◇Zガンダム DX 大会 1/21・12名
優勝:鉄拳制裁(シャア専用ゲルググ)、モリモ(バイアラン)

◇鉄拳5 大会 2/19・10名
優勝:ジャウ(シャオユウ)

◇GGXX# 2on2 2/20・21名
優勝:AKI(スレイヤー)

◇KOF NEOWAVE 大会 2/26・16名
優勝:ユウヤ(ギース、柴舟、キム)

◇VF4 FT 大会 2/27・12名
優勝:鉄拳制裁(ラウ)

■大久保 アルファステーション(東京)

◇マーヴルvs.カプコン2 2/6・11名
優勝:みつ(ケーブル、アイアンマン、ストーム)
2位 たかゆき

◇Duelling the kof-Road to 2nd season-KOF'98 予選 2/11・30名
優勝:超大友@BT ／かっちゃそ(チャン、ちづる、裏社、マチュア、ロバート)、ゆきの(庵、大門、山崎、ラルフ)、キャップ(裏クリス、京、ルガール、タクマ、紅丸)
2位 感染するS田イズム
3位 すたれ

◇ZガンダムDX 2on2 2/20・14名
優勝:コミィ・ゴミィ (シャア専用ゲルググ、ギャプラン)
2位 志村三丁目
3位 スクヌマ

■ゲーム ニュートン(東京)

◇ZガンダムDX 2on2 2/27・12名
優勝:白いの、メテオ
2位 中尉、星

◇SFⅢ 3rd 大会 3/5・12名
優勝:ラオウ(春麗)
2位 杉山
3位 ジョージア

■新宿スポーツランド 本館(東京)

◇GGXX# 大会 2/2・41名
優勝:黄ファ(ファウスト)

◇WCCF 店舗予選 2/6・32名
優勝:ACマドリードJ

◇GGXX# 大会 2/9・44名
優勝:アヒルの子(ファウスト)

◇ZガンダムDX 8on8 2/12・102名
優勝:キュー(ガブスレイ)、セラ(アッシマー)、トンピー(ジ・オ)、ネリ(ゴッグ)、黒威(シャア専用ゲルググ)、ダレガミ(ギャプラン)、少年(Zガンダム)、タディ(ガザC)

◇アヴァロンの鍵 弐 魔導競技会 2/13・20名
優勝:Titania(コッペリア)

◇GGXX# 大会 2/13・37名
優勝:横断歩道(ディズィー)

◇デッドオアアライブ2 大会 2/19・24名
優勝:裏ナハ(あやね)

◇GGXX# レディース大会 2/20・12名
優勝:ぼ。(紗夢)

◇GGXX# レディース3on3 2/20・14名
優勝:中野予選帰り@荒らしに来ますたw／咲羅(バイケン)、りりこ(ブリジット)、れん(チップ)

◇GGXX# 大会 2/23・39名
優勝:ありさかしんや(ロボカイ)

◇ZガンダムDX 4on4 2/26・52名
優勝:ササミ家族
キュ(ガブスレイ)、セラ(アッシマー)、トンピー(ジ・オ)、ささ(ガルバルディβ)

◇WCCF COPPAスポラン 2/27・14名
優勝:スリーアローズ広島(ペルージャ)

■ファンタジア 茅ヶ崎店(神奈川)

◇鉄拳5 大会 2/13・10名
優勝:ルチオ・フルチ(ガンリュウ)
2位 ドレッド・ノート

■パンピアード横浜(神奈川)

◇VF4 FT 横濱之乱 2/5・19名
優勝:ちび太(リオン)
2位 横濱ラウ

◇VF4 FT 横濱之乱 2/19・17名
優勝:ちび太(リオン)
2位 マンシ

◇闘劇エリア決勝 2/20・12名
優勝:VF撲針愚ジム ／マスク・ド・ヒジテツ(ジャッキー)、つちくも(パイ)、矢永(サラ)
2位 パンプアップ

◇VF4 FT 横濱之乱 2/26・16名
優勝:青ジャン(ジェフリー)
2位 てつ

◇VF4 FT 格闘新世紀Ⅲエリア決勝 2/27・21名
優勝:スカンク(レイフェイ)
2位 カシン

■ムトス イースト(神奈川)

◇鉄拳5 大会 2/13・10名
優勝:ラスカル(ジュリア)
2位 ユキハ

◇闘劇店舗予選 GGXX #RELOAD 2/26・57名
優勝:空き巣と虚言癖と妄想癖
SAGA(ソル)、ZaZa(アンジ)、BOB(エディ)
2位 最終兵器JT

●中部

■プレイハウス エリナ(新潟)

◇頭文字D3 エリナ杯 2/26・34名
優勝:ベリー(R32)
2位 タカハシ
3位 ミンメイ

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇鉄拳5 大会 2/5・20名
優勝:吸血鬼(ロジャー)
2位 狗刃
3位 SAL

◇GGXX# 2on2 2/12・14名
優勝:mai(アクセル)、クロロ(紗夢)
2位 あみ助、ミドル狼
3位 じゃり、でぶくん、 JUN、ハリソン

◇RB2 大会 2/13・11名
優勝:JUMP・2019(双角)
2位 JUMP・T電墨
3位 レタ、ガイラー

◇鉄拳5 大会 2/19・24名
優勝:もんが(ジュリア)
2位 暴滑
3位 三浦ゆう

◇GGXX# ランバト 2/26・11名
優勝:SHIN(ジョニー)
2位 ヨウ@蝿　3位 イチ

■アミューズランドガディス (富山)

◇KOF 2002 ランバト 2/2・10名
優勝:イノケン
2位 紅月
3位 ハタ

◇KOF 2003ランバト 2/9・11名
優勝:ハタ
2位 イノケン
3位 紅月

◇KOF 2002 大会 2/12・14名
優勝:ハタ
2位 4号
3位 カイバン

◇KOF 2003ランバト 2/16・10名
優勝:ダブル
2位 紅月
3位 イノケン

◇Duelling The KOF'98 富山予選 2/19・15名
優勝:チャバ月シャクソン@詰んでますよ／望月、チャバ王、シャクソン
2位 美食倶楽部

◇KOF 2003ランバト 2/23・10名
優勝:ハタ
2位 ダブル
3位 紅月

●近畿

■ネオ アミューズメントスペース a-cho(京都)

◇GGXX# ランバト 2/10・100名
優勝:P.C(ソル)
2位 ヲシゲ
3位 蝿

◇ZERO3 2/13・29名
優勝:今日のS.S ／くま(リュウ)、永バッチ(コーディ)
2位 かたつむり大作戦

◇GGXX# ランバト 2/24・86名
優勝:N男(ヴェノム)
2位 火九
3位 蓮

■ゲームディーノ 阪急茨木店(大阪)

◇鉄拳5 大会 2/6・15名
優勝:のもかげ(ジャック5)
2位 凹凸
3位 お嬢

◇鉄拳5 2on2 2/11・18名
優勝:(・v・)アヒャ／ kyo (シャオユウ)、POF (ポール)
2位 メインストリート
3位 チーム凸凹

◇GGXX# 大会 2/13・16名
優勝:ニッカ(スレイヤー)
2位 N男
3位 おみと

◇鉄拳5 大会 2/20・1511名
優勝:POF(ポール)
2位 森脇
3位 みつひと

◇GGXX# 大会 2/27・18名
優勝:N男(ヴェノム)
2位 Let's
3位 コウ

■KO-HATSU(大阪)

◇サムライスピリッツゼロ 2on2 2/13・11名
優勝:ドン・ばんちょ(半蔵)、テル(閑丸)
2位 SABE、イソカッチ

◇サムライスピリッツ零SP2on2 2/13・22名
優勝:ドン・ばんちょ(半蔵)、テル(閑丸)
2位 タム=リン・ヒライ

◇サムライスピリッツゼロ 2on2 2/27・10名
優勝:キース(腐れ外道)、やま(慶寅)
2位 ナオヤ、テル

◇サムライスピリッツ零SP2on2 2/27・10名
優勝:キース(腐れ外道)、アナピー(蒼月)
2位 タム=リン、ヒライ

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 2/12・11名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 こってりんこ
3位 MA2

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 2/26・10名
優勝:KYO(ミツルギ)
2位 こってりんこ(ヴォルド)
3位 第四香薬師

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 3/5・10名
優勝:さるすべ(アスタロス)
2位 自動人形

◇SCNソウルキャリバーⅡ 大会 3/5・10名
優勝:さるすべ(タリム)
2位 ZO.119
3位 KYO

■セガ ワールド 布施(大阪)

◇VF4 FT 格闘新世紀予選 2/6・31名
優勝:ジャンボマスター(ジャッキー)
2位 ボクタイン

◇闘劇店舗予選 カプジャム 2/11・12名
優勝:やまちゃんず／ やまだ(アナカリス、レオ)、555(デミトリ、ムクロ)
2位 岡山兵庫連合軍
3位 ペンネーム:ジャム大好きっ子

◇闘劇店舗予選 GGXX# 2/12・93名
優勝:「トリトンホテルの最上階」ちるみ、セリフ終り。三点リード／ HMX-12 VERSUS(メイ)、スーパー松原奥出(テスタメント)、ラピードちるみ(イノ)
2位 ウィザーズアカデミー

◇闘劇店舗予選 鉄拳5 2/13・17名
優勝:マタドール(ガンリュウ)
2位 サー No

◇ゾイドインフィニティ 大会 2/26・20名
優勝:ジョイまっくす(ライトニングサイクス)
2位 クラッツ必ず倒します

◇ゾイドインフィニティ 大会 2/26・20名
優勝:YU-KI(ゴジュラス・ジ・オーガ)
2位 TRICK-SR

◇VO4 大会 3/6・12名
優勝:杉原・M・モツーツは彼か?
モツ乙(スペシネフ13「罪」)、アニータX (バル・ミ・ランダ)
2位 アウトロー　3位 スーパーアニオタ

●中国・四国

■ゲームスポット ハロウィン(島根)

◇闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd 2/11・16名
優勝:流派独人用／滅殺野郎(ユリアン)、ビノAB7(ネクロ)
2位 質量を持った残像
3位 ジョジョの奇妙な連携

◇鉄拳5 大会 2/19・24名
優勝:暗黒・野郎(ブライアン)
2位 トンガリ　3位 マウアー

■ファンタジスタ(岡山)

◇カプエス2 大会 2/5・13名
優勝:ゲマ(京、ロック、サガット)
2位 弟　3位 長

◇サムライスピリッツ零SP 大会 2/6・14名
優勝:雨森(半蔵)
2位 真人　3位 ARS！

◇GGXX# 大会 2/12・29名
優勝:ASR(エディ)
2位 ベガス　3位 A・T

◇VF4 FT 一人3on3 2/19・14名
優勝:バチもん(サラ、ジャッキー、カゲ)
2位 カンダタ

◇サムライスピリッツ零SP 大会 2/27・27名
優勝:タム林(タムタム)
2位 雨森　3位 ARS！

●九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇KOF2002 大会(キャラ変更あり) 2/5・13名
優勝:ぶっぱな
2位 アホ　3位 ペギタン

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 2/12・15名
優勝:腹素子(タキ)
2位 さくらのすけ　3位 しぐ

◇GGXX# 3on3 2/19・30名
優勝:ドタキャン鎖パパ／ヤズ(ソル)、ジャイ(ザッパ)、TAK(ポチョムキン)
2位 アオニコ

◇SFⅢ 3rd 2on2 2/20・12名
優勝:相方はジャンキー S
にひろ(ユリアン)、8RA(春麗)
2位 兄期待age

◇鉄拳5 大会 2/26・17名
優勝:ほんすん(ニーナ)
2位 プ・ヨンジュン

今月の猛者紹介！

今月は2月23日に東京の「新宿スポーツランド 本館で行なわれた『GGXX#RELOAD』の大会を紹介。

闘劇'05予選中に開催された大会ということもあり、調整目的で参加したプレイヤーが多かったようだ。

名物店員MIU氏のエキサイティングな実況の中、安定した強さで勝ち上がったのは、「ありさかしんや」が操るロボカイであった。多くの猛者を押しのけての優勝は予選への大きな弾みになったようだ。

エリア決勝大会を控えながら、その実力をみせつけた、ありさかしんやだ！

店内に入りきらないほど多くの参加者が集まった本大会。闘劇出場を狙う強豪の姿もあったぞ。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

ハイスコア
全国集計

2月20日
締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない

ここにいる自分を認めてもらうため

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

「ハイスコア全国集計」のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらいハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

虫姫さま

虫姫さま

オリジナルモード

68,006,620

Clover-YMN
西千葉スターダスト(千葉)

マニアックモード

1,160,915,059

Clover-TAC
西千葉スターダスト(千葉)

ウルトラモード

180,562,587

ダメK.K 真アキをデストロイ!!
グッデイ21(東京)

ウルトラモード ALLクリア達成!

まず、今回は何といっても【ウルトラモード】のALLクリア達成に驚かされた。

未曾有の弾幕と自機の無敵時にボスがバリアを張ってしまうことで、プレイヤーを絶望の淵にたたき込んだ【ウルトラモード】のラスボス「アキ&アッカ」。しかし諦めずに挑戦し、それに打ち勝った2名のプレイヤーに、最大級の敬意を表したい。

「アキ&アッカ」の具体的な攻略に関しては小誌113ページを参照のこと。

多くのプレイヤーがひしめく【オリジナルモード】は、ザコ敵のクリオンが出現し続ける3面のジェネレーターを破壊せずに残し、クリオンの破壊点や琥珀アイテムで稼いだり、敵にオプションのレーザーを多く当てると、出現する琥珀アイテムが増えるなど、稼ぎ要素が多い。これらを積み重ね、今回の集計では6800万点を突破している。

また、完全ではないものの、中ボスの点数に倍率がかかる条件が公開されたのも大きいだろう。

【マニアックモード】【ウルトラモード】のどちらも、スコアを決めるのはオプションのレーザーを小刻みに当てる、カウンター増加技。これはCボタンに秒間20発のシンクロ連射装置を使用することで、効率よくカウンターを増加させられる。各面の中ボスや3面の1UP出現場所では特に大きな差になっている。

全部門のトッププレイヤーの顔ぶれが入れ替わった今回の集計だが、次回はどんな結果が待ち受けているのか?

最後に、今後の連射装置別集計に関しては、諸般の事情により見送らせていただくことになったことをお伝えする。

2,457,020

M.T@Team Gun-Powers

個人申請 アミューズメント ガイナ(和歌山)

セイギノヒーロー

ノーミスヒットコンボを狙え！

盾を構えている間は完全に無敵だが、先には進めないという固有のシステムを持つ本作。制限時間内に迅速に先へと進まなくてはならない。

スコア稼ぎで最も重要なのは、弾を外さずに敵を倒し続けること。コンボをつなげ続けることで得られる得点が非常に大きく、これをどこまでつなげられるかが勝負になる。

コンボをつなげる上で最も難しいのが、各ステージのボス戦。なぜならボスを瞬殺しないとコンボを次のステージに継続できないからだ。

さらに本作のボスは出現直後の判定が小さく、時間の経過と共に徐々に大きくなっていくため、判定が小さい時点での瞬殺は非常に難しい。

元々、時間の制限が厳しく、かなり急いで進まないと1クレジットでのALLクリアは難しいのだが、ハイスコア狙いはそれをはるかに上回る厳しさになっているのだ。

ちなみに今回のスコアは、300ヒットを超えたところでコンボが消滅したそうで、「まだ伸ばせます」とのコメントがあった。2位に100万点以上の差を付けた「M.T」氏だが、次回もこの大差を維持できるか？

ライトニング

3,313,200

Y.斉藤 大台㊟&某36との因縁？

個人申請 セブンアイランド(神奈川)

ストライカーズ1945II

「臨死」技無しでの大台突破

発売から何年たっても、挑戦するプレイヤーが後を絶たない彩京シューティング。その数々のスコアの中でも、"極めた"という言葉に最も近いプレイヤーの一人が「Y.斎藤」氏だ。同氏は本作における最高得点機体の【フライングパンケーキ】のスコアを保持しているが、全キャラ中、最も当たり判定が大きく、その上移動速度が遅い部類に入る【ライトニング】でも他を寄せ付けずに更新を続けているのだ。

ただし、同氏は「臨死」と呼ばれるテクニックを使わないポリシーを持ったプレイヤーなので、ほかのプレイヤーが付け入るスキは存在する。

ちなみにこの「臨死」とは、ボス戦でボスが自爆して面がクリアする瞬間にタイミング良くミスをすると、ミスした時のアイテムは出現するのに残機は減らないというもの。これまでは成功率が低く、実際のプレイに導入するのは難しいとされていた。しかし一部のプレイヤーが、1周目3面の列車面のボスが自爆時に放つ弾を利用した「臨死」を完全にパターン化し、高い確率で成功させている。これにより本作のスコア狙いに再び火が付く可能性もある。今後の動向に注目したい。

スラッシュ

599,622

ザジズゼZONE-No433-VAP

プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

ヘクシオン

回転神体VAP氏！ 100万＋αが見えた!?

ほかの3部門で1000万点＋αが達成されている中、あまりに難しすぎて100万点にすら到達されていない部門がこの【スラッシュ】だ。

この部門は、フィールドは斜めだが、重力は真下に向かっており、独特の不思議なプレイ感覚がある。

また、フィールドが狭いため、レベルが進むと落ちてくる"三菱型ブロック"などの処理が非常に難しく、エンドレスプレイには相当の高いスキルを要求されるのだ。

今回これまでの最終スコアを一気に16万点も更新している。だいたい1時間で50万点ほどの点数効率なので、2時間耐えられれば100万点が達成できる計算になるというわけだ。

かつてそのパズルゲーム攻略の早さ、そしてすごさから"回転神体"と呼ばれた「VAP(バップ)」氏がまた新たな伝説を紡ぎ出すのか？

いわゆる落ちモノパズルで横一列にラインをそろえると消えるというルール。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
翼神	GROUSE	1282京5242兆7647億9589万4000	龍神TSP@ぬるんぽぬるぽ	個人申請 キャッツアイ清田店(北海道)
ポップンミュージック12 いろは	祭	399,456	TART	個人申請 ゲームプラザアルファルファ(神奈川)
	童	399,136		
	舞	398,472		
	和	397,764		
	魂	397,234		
	彩	398,339		
アウトラン2 スペシャルツアーズ	ゴールA	4'23"209	ぎるはま㊥隊長㊙㊚	トライアミューズメントタワー(東京)
	ゴールD	4'13"263	ONEUX	個人申請 イエストロン(東京)
	ゴールE	4'17"839	ぎるはま㊥隊長㊙㊚	トライアミューズメントタワー(東京)
	ハートアタックモード	3,601	RMD@ロド	個人申請 クラブセガ紫光(大阪)
ビートマニアIIDX11 IIDX RED	CORE	10,063	ZENO	ゲームランド おにごっこ(三重)
	HYPER	7,983	GUSHA	アミューズメントパークスガイ(北海道)
	TRANCE	7,898	初見	AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計(東京)
	V.A	5,913	MAXI@騎乗位固定ですか!?	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
	WORLD	5,918	MAXI@LOVE-SHINE理解不能	
トライジール		5,076,010	トラキチUMC(ふなっこ)	トライアミューズメントタワー(東京)
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	赤城下り	2'20"360	たくら	ゲームランド おにごっこ(三重)
ザ・ランブルフィッシュ	オービル	467,710	モカキュ	えの木(高知)
	カヤ	743,320	果てしなく微妙	
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ		489,900	?氏	ABABA天神橋店(大阪)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	チーム・エゥーゴ	32,557	メイドのミヤゲ ウォーカーギャリソン	ゲームブルース(岐阜)
新・三国戦紀 七星転生	貂蝉	4,302,000	AXIOM-DEN	GAME's WiLL(京都)
	趙雲	4,336,200	Y.O	個人申請 セガ マービィー(熊本)
	張飛	5,254,400	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バーチャストライカー4		+29	アンドレイ	GAME41(北海道)
鉄拳5	アスカ	3'20"21	KFI-KSP	GAME'S MILK(京都)
	キング	3'08"18	CLCの弟子	
	クリスティ	4'06"26	GO FIGHT WIN	ゲームハウスピットイン(愛知)
	ジャック5	2'10"36	KFI-KSP	GAME'S MILK(京都)
	ジュリア	4'31"55	BBA	ゲームインナハII(沖縄)
	ジン	1'49"38	CLCの弟子	GAME'S MILK(京都)
	ニーナ	4'11"65	明日香	ドリームタウン二見店(兵庫)
	ファラン	1'52"80	穴うめ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	フェン	2'58"95	CLCの弟子	GAME'S MILK(京都)
	ブライアン	4'12"60	HIR	ゲームインナハII(沖縄)
	ヨシミツ	2'22"48	J・T	GAME'S MILK(京都)
	レイ	2'56"18	CLCの弟子	
	ロウ	4'05"35	へたの横好き神龍	ABABA天神橋店(大阪)
	カズヤ	4'30"90	K	ゲームインナハII(沖縄)
ゴースト・スカッド Ver.A		1,034,570	WITHゾンビ@「正義の勝利」乙でした。	個人申請 GAME OFF四日市(三重)

講評

今回は**バーチャストライカー4**から。攻撃的なフォーメーションを選択してサイドからセンタリングを上げていき、得点していくのが基本的なパターンのようです。

鉄拳5はキャラ別集計が開始されましたが、タイムのばらつきが激しく、まだまだ伸びるキャラがいると思われます。また、初回がすご過ぎたのか【ポール】は、2カ月連続で更新無し。

ゴースト・スカッドの新バージョン、**ゴースト・スカッドVer.A**は稼ぎの内容も変化しています。トップはミッションを2→1→3の順番で選択し、ミッション1、2は命中率を最優先してのダブル狙いのようです。また、前バージョンでミッションレベル8を選択していたミッション2は、レベル4に変更し、撃てる敵の数を減らして命中率を向上させたとのこと。

ポップンミュージック12 いろははコナミ公式ホームページのインターネットランキングでも1位を獲得した「TART」氏が、今回もぶっちぎりで6部門を制覇。ちなみにすべてハイスピード×4、ランダムをかけてのスコア達成です。

ビートマニアIIDX11 IIDX REDは今回からコース7～12までのbeat#2も集計開始。こちらもコナミ公式ホームページで行なわれているインターネットランキングのトップランカーである、「ZENO」氏をはじめとするプレイヤー諸氏の申請により、非常にレベルの高い争いになりました。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX (03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　鉄拳5　集計部門(キャラ・コースなど)　タイムアタック
スコア(タイム)　0'45"20
面数　ALLクリア　難易度　工場出荷設定(完全ノーマル)
備考　サン・ポール使用　連付き(シンクロ99連)　同付き
達成日　2005年　2月　14日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
ノーダメージボーナスが大きいので常にパーフェクト狙い、崩拳を基本に攻め込み、相手の起き上がりに慢性龍王拳を重ねています。CPUに女キャラが出ると、出血多量で死亡確定。そんときはあきらめます。
一人目終了時……0'02"41　二人目終了時……0'10"03
三人目終了時……0'21"09　四人目終了時……0'30"51
五人目終了時……0'35"02
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア 半蔵門店　電話 03-3265-71××
住所 東京都千代田区惨番町×-×
スコアネーム(最大20文字)　鉄拳王
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘

◀個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
究極タイガーII	1P側	12,031,860	戦国人	ゲームセンタードリーム ダウンタウン合同集計(宮城)
戦国エース	天外	1,975,400	戦国人	ゲームセンタードリーム ダウンタウン合同集計(宮城)
ウルトラマン倶楽部		2,079,200	SKM-地上絵㊇	個人申請 プレイハード50 津店(三重)

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ボーダーダウン	6B	318,943,810	YOH	グッデイ21
	6D	377,891,500	SRA-はっしー	
頭文字D Arcade Stage Ver.2	妙義 右回り	2'51"213	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
頭文字D Arcade Stage	妙義 右回り	2'49"266	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
ソウルキャリバーII	アイヴィー	1'38"88	これで勝ったと思うなよお〜！(本気未遂)	個人申請 プラザカプコン高知店(高知)
	タリム	1'33"00	15回落ちさようならぁ	
	ユンスン	1'43"46	寸止め失敗時に記録を消すのは0点	
	ナイトメア	1'32"43	おろかもの	
TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS	マスター	7'15"08	CAA@有終の美	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
プロギアの嵐	ミリタント	243,541,540	R。	マットマウスパートII(神奈川)
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	スレイヤー	30,767,400	前半クソでも負けなんよ。さきお(猛省)	えの木(高知)
ぐわんげ	賀茂 源助	95,529,507	はまれしお	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
ストライカーズ1999	X-36	3,507,900	ムシキングねこまた	ゲームスタジオキューブ(東京)
スタートリゴン		812,840	SKM-地上絵㊇	個人申請 プレイハード50 津店(三重)
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	118,934,020	また引退できず…	デイトナIII(埼玉)
メタルスラッグ2		8,653,950	ゴースト骨塚	遊道楽箱崎店(福岡)
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブス	キム・ジェイフン	3,655,300	かもりん以下ヘレティックKOL	個人申請 ハイテクセガ盛岡(岩手)
	北斗丸	4,052,000	うぅぅあぁぁ……すっ、寸止めじゃない〜！	
	双葉ほたる	4,339,400	あたしの初めてみんな持ってっちゃう	
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,860,060	MKN-YUE-きんごろ	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
ガンバード	パルナス	2,342,600	J.G.K-ALL㊗	個人申請 GAME IN COO(兵庫)
龍虎の拳2	ミッキー・ロジャース	3,036,142	少年	グッデイ21(東京)
スーパーストリートファイターIIX	リュウ	4,111,000	下河盤生RMN？-CKY-イマ○チオ経㊙	個人申請 ゲームセンタージャンボ(東京)
F/A	6WAY連付き	2,080,950	ふしぎ少女探偵キャラ&メル14回逝きます	ABABA天神橋店(大阪)
	ストレート連付き	2,080,750	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	

トライジールは500万点前後に複数のプレイヤーがひしめく混戦模様。しかも各プレイヤーでプレイ内容が少しずつ異なっているのが面白いところ。例えば2面では敵を逃す代わりに、ロボットが投げた石を自機で受け止め続ける通称リフティング稼ぎ(最大一回1万点)を狙っているプレイヤーがいる一方で、あくまで2面もパーフェクトを取るプレイヤーもいたりという感じ。ただ、5面で残機をつぶしてジェネレーターで稼ぐのは共通のようです。

コンボ点が命の**新・三国戦紀七星転生**は、熊本の「Y.O」氏が「DEN」先生の独占に待ったをかけました。

ぐわんげの【賀茂 源助】は1ダウン(約500万点落ち)での更新。小雨に続くカンスト達成の可能性も出てきたか？

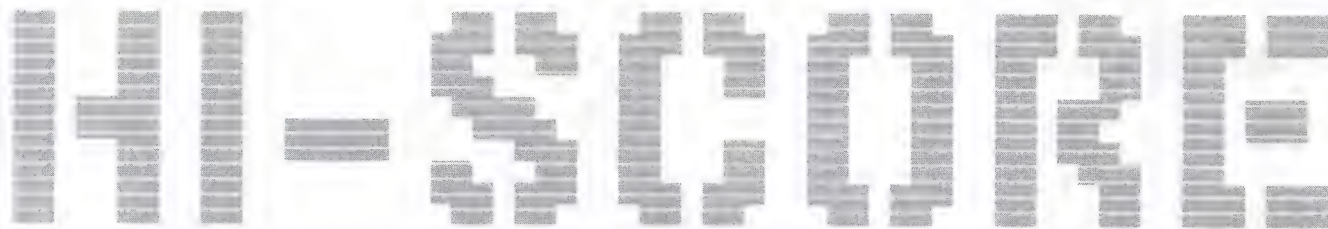
ストライカーズ1999の【X-36】はついに350万点の大台突破。ただ、6ボスの選択変更と、ダブル取りが安定したことが知れ渡ったことで新たなライバルが参入してきた模様。

「ねこまた」氏がトップを維持し続けられるか、今後の展開が気になるところです。

更新ラッシュの**餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブス**は「さきお」氏が発見した、稼げる電源パターンによるもの。これによりCPUが出す攻撃がパターン化されるため、ほとんどの敵の攻撃をジャストディフェンスして稼いでいるようです。

戦国エースはラスボスでめったに出ることがない〈たぬき〉が出現し、2万点落ちにもかかわらず更新するという、以前からは考えられない驚きのスコアになってきました。

ハイスコア 全国集計

2月21日 時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。今回から集計店舗となった新潟県のロングラン万代は、シューティングが盛り上がっている店舗。県内のスコアラーはぜひ足を延ばしてみてほしい。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 12 いろは(和)	330,910	きょうおん	ALL
2	ポップンミュージック 12 いろは(魂)	328,218	きょうおん	ALL
3	ポップンミュージック 12 いろは(舞)	344,732	きょうおん	ALL
4	虫姫さま (マニアック)	539,370,327	ライダー師匠	ALL 残4 Wのみ使用
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX (シングル・エゥーゴ)	39,452	ゴンタ	ALL 地上 Zガンダム 宇宙 Zガンダム

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

[illegible] ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	究極タイガーII	12,031,860	戦国人	ALL 連付 1P側 星1個おち (ドリーム)
2	虫姫さま (マニアック)	429,003,090	NSX	ALL 連付 (ドリーム)
3	エスプガルーダ (アゲハ)	62,266,700	芝野葉子	ALL (ドリーム)
★	戦国エース (天外)	1,975,400	戦国人	ALL 1万×12,書×2 連付 タヌキ×1 (ドリーム)
5	カプコンファイティングジャム	2,248,300	MZK	ALL フェリシア・ユリアン (DOWN TOWN)

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	59,014,370	超ゴリ押し㊙	2-5
2	虫姫さま (マニアック)	141,139,622	よ	ALL 残×4
3	ミスタードリラーグレート (インド)	295,010	ろ	ALL 残×2
4	ミスタードリラーグレート (アメリカ)	501,300	し	ALL 残×2
5	ミスタードリラーグレート (宇宙)	1583m	く	

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ボーダーダウン (6D)	377,891,500	SRA-はっしー	ALL 連付
2	ストライカーズ1999 (X-36)	3,445,000	デストロイおめ	ALL 残:3 B:9
★	虫姫さま (ウルトラ)	180,562,587	ダメK.K真アキをデストロイ!!	ALL 連付
4	虫姫さま (ウルトラ)	125,353,908	レコたんからチョコレートもらえました~	ALL 連付
5	虫姫さま (オリジナル)	67,670,180	タケユキです 。ペン回しが出来ません	ALL 連付

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	100,000,000+α	MIE	12周クリア時達成 連付 残18
2	ぷよぷよフィーバー (わくわく)	1,600,363	SPD-Y.I	ALL
3	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	3,106,000	AWA	ALL 連付 残3 B4 やったね.
4	バトルガレッガ (ガイン)	19,624,170	T³-神威	ALL
5	ストライカーズ1999 (X-36)	3,450,000	セーラ分吸収マシン T.B	ALL

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (オリジナル)	66,105,069	極筋男塾塾長しょう	ALL 連付
2	虫姫さま (マニアック)	547,307,627	スーツ淫悶雄漬け野郎	ALL 残×4 連付
3	虫姫さま (ウルトラ)	263,004,704	六尺雄祭実行委員会会長なおくん	5面 連付
★	バーチャストライカー 4	29	アンドレイ	ALL 29-0
5	ヘルファイア	10,000,000+α	OAM-MRX^R	8-4 連付

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon 東京都新宿区百人町1-18-11 Kyontagon ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	354,508,380	ANA-UME	2-5
2	サイヴァリア2 (シューティング)	47,411,300	708	ALL
3	虫姫さま (オリジナル)	63,435,144	UNCO	ALL ノーミス
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED(TRANCE)	7,898	初見	ALL
5	テトリス T·A PLUS (マスター)	10'01"86	ANA-UME	S9

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (オリジナル)	66,639,377	ノーミスしただけ @SKM♪	ALL 残5 2面550万
2	虫姫さま (ウルトラ)	64,377,159	MJN-T.Y	5面
3	式神の城II (2P同時)	5,824,681,030	空飛ぶ超能力探偵!いま、倒しにゆきます	ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式
4	ストライカーズ1999 (X-36)	3,214,200	サムチャイスピリッツ	ALL
5	ポップンミュージック 12 いろは(童)	356,866	店舗対抗イベントはまだですか?	ALL

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (マニアック)	364,934,798	帰省中です。V·T-KAK	ALL 残2 Wタイプ
2	虫姫さま (ウルトラ)	91,263,758	(´·ω·`) KYT	5面 Wタイプ
3	ドラゴンブレイズ (クエイド)	1,309,500	シャド●ゲイトなみによくしぬけーはち	2-2 113%
4	ドラゴンブレイズ (ロブ)	1,241,400	TGA-KHC @ワタシタチハエロイ	2-2 115%
5	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,390,500	Kei'	ALL

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ミュー)	35,141,580	KTZ	ALL 連付
2	虫姫さま (マニアック)	454,989,527	つかさちゃん@連射は卑怯よ!!	ALL Wショット 連なし
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (秋名下り)	3'08"108	ラルフフフ	ALL GC8 雨
4	頭文字D Arcade Stage Ver 3 (秋名上り)	3'14"636	タカヤ	ALL FD3S
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3 (八方ヶ原往路)	2'40"990	カンナナ!	ALL GC8 雨

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アウトラン2 SP (ゴールA)	4'23"209	ぎるはま㊫隊長 欽無	ALL 512BB T/MT完走
★	アウトラン2 SP (ゴールE)	4'17"839	ぎるはま㊫隊長 欽無	ALL 512B3 MT チューンド完走
★	トライジール	5,076,010	トラキチUMC (ふなっこ)	ALL 通常機体 1P側 残ボム2 連付
4	ディグダグ2	705,400	T.H	24面
5	ヘルファイア	10,000,000+α	Y·Y·Y	8-3 連付 残0 マジ死ぬかと思った…

ハイテク セガ 盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (マニアック)	489,490,680	睦月香ちっくP (KOL先生ゴメン)	ALL 残1 残機抜きで数千万落ち 連付
2	虫姫さま (ウルトラ)	64,912,285	もり。	5面 連付
3	サイヴァリア2 (バズ)	143,425,100	T.kiz	ALL 87000Buzz 3回目青リング開幕被弾死
4	鉄拳5 (タイム)	2'15"76	水奈瀬愛生(激萌)	ALL ワン・ジンレイ
5	エスプレイド (相模 祐介)	30,977,430	T.kiz	ALL 5/6

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテク セガ 盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
『ナックルバッシュ』以上に中年おやじを殴打するゲームを募集中！ by㊈

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
「アイドル祭りじゃ～」ということで『アイドルマスター』3セット入荷します。2Fが専用フロアになります。イベントも企画中です。お楽しみに!!

●**中野ロイヤル(東京都)**
『スーパーストリートファイターⅡX』の対戦台が増えました！ 毎月行なっている大会も、参加するお客さまが増えております！ ぜひご来店くださいませ。

●**ゲームスタジオ キューブ(東京都)**
『メルティブラッド アクトカデンツァ』、『お手並み拝見FINAL』入荷しました(……してるはず)『ドラムマニアV』も好評稼働中です。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
これが載るころには『メルティフラッド』が入荷していると思います。ビデオ撮り希望のシューターさん、ご来店お待ちしております。

●**ロングラン万代(新潟県)**
祝！ ハイスコア掲載スタートっす!! 皆さまからの魂の込もったスコア、スタッフ一同心待ちにしておりますぞ!! by スコ担・メガネ

●**ゲームブルース(岐阜県)**
いつも『Zガンダム』のスコア出してくれるシャア君&あがいたんアリガトウ！ 無印Z最高！あ、ウワサの萌えゲーの入荷が決まりました。どの娘にするか今からみんな相談しましょ。

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
今年の夏は史上最高に暑くなるそうで、今から先が思いやられます。逆にアーケードゲーム業界は熱くなってほしいですけれども。毎週日曜はゲーム大会開催中。リクエストやレア基板も入荷中なコンドルへぜひ！ by スタッフ一同

●**ゲームBOX.Q2(愛知県)**
なんでセントレア(空港)にあんなに人が集まるのでしょうか。この号が出るころには万博も始まります。どっちもゲーセンには関係無いですが。万博至近の集計店舗さまはどうでしょう?

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
今、やっぱり一番流行っているのは『鉄拳5』の対戦ですね。たまにほかのゲームセンターで対戦したいと思ったら、ピットインでやってみてはどうですか?

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
『ドラムマニアV』、『ギターフリークスV』が1PLAY百円にて好評稼働中です。『鉄拳5』プレーヤー増加してきました。腕に自信のある方は一度対戦しにきてみてはいかが?

●**天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)**
当店は全国から遊びに来てくれる店です。何しろ『ダライアス』3画面2画面の専用筐体、DXタイプの『ハングオン』、『アルティメットエコロジー』のループレバー、『TTインベーダー』白黒なんか、当店でしか遊べない！

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(ウルトラ)	70,330,674	おしかけおさなづま社長(ROM)	5面
2	虫姫さま(オリジナル)	50,474,408	ちょっとかわい。	ALL 残×4
3	虫姫さま(マニアック)	130,080,443	かい～の。	ALL 残×4
4	鉄拳5(カズヤ)	4'31"55	アキト	ALL
5	鉄拳5(ジン)	3'43"29	アキト	ALL

ゲームブルース
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F ☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(ウルトラ)	32,424,214	SHU	4面
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(シングル・エゥーゴ	15,094	メィドのミヤゲ(メイド喫茶ハァハァ)	ALL 地:Zハイメガ 宇:Zビーム
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	32,557	メィドのミヤゲ ウォーカーギャリソン	ALL 地:Zハイメガ 宇:Zビーム
4	鉄拳5(タイム)	3'51"95	ブルースKAN(クマ集計しないって;;)	クマ/パンダ
5	鉄拳5(タイム)	2'52"66	王椋雷(じーさんもだめだって;;)	ワン・ジンレイ

ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(X-36)	3,507,900	ムシキングねこまた	ALL B×3 D×6 C連付
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs ティターンズDX シングル・ティターンズ	49,309	スマタポポヒ@愛犬元気(はっ?)	ALL 地上 バウンドドック 宇宙:シオ Cルート
3	トップハンター	373,400	nao	
4	迷宮島	1,376,200	PSK	29面
5	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (CORE)	7,861	SNOW	

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Yゾーン)	4,578,950	H,KODA	ALL ACFSOTY 残0 3画面専用筐体
2	ケツイ 絆地獄たち	292,404,464	三代目信長廃人 泣良	表2周ALL 残4
3	ハイパーデュエル	1,787,839	T,H釧路	TYPE-B 8ステージ
4	ハングオン	32,273,640	EXTRA,BIG,BLAST	4'49"85 デラックスタイプ
5	パロディウスだ!(ビックバイパー)	1,966,600	T,H釧路	2-4

ゲームBOX.Q2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(オリジナル)	34,570,499	森のマブダチぞりもう	ALL 残×2 B×0 穴ウメ
2	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	295,982,022	参代目牙神廃人・泣良	ALL 1周1 8億
3	怒首領蜂(Bタイプ)	58,829,670	源綾奈	1-6 B-LASER こっけー!!
4	怒首領蜂(Cタイプ)	383,610,890	YOU-KUMO	2-6 C-SHOT リハビリ中ってはいてない?
5	ティンクルスタースプライツ	2,375,648	木を切り倒すキッコロ	ALL ヤンヤン 連なし

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(マニアック)	766,587,390	E くない'	ALL 連付 残3 5面 -5000万
2	虫姫さま(ウルトラ)	187,925,818	穴埋め。TGA-RET	5面 連付 W-POWER
★	プロギアの嵐(ミリタント)	243,541,540	R。	2周ALL 残5
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(MIXTURE)	4,191	レイドリック	ALL
5	VSスーパーマリオブラザーズ	1,827,850	R。	ALL 6ミス

ハイテク セガ 豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ	59,281,690	CLAW-やまも㊆	ALL
2	エイリアンVSプレデター	5,177,800	EHE	ALL D・シェーファー 残1
3	極上パロディウス(こいつ)	3,775,100	T.H	ALL 連付
4	ダライアス外伝(下V)	10,345,430	Y.W	ALL 連付
5	ディープスキャン	7,580	GUL	運。

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(マニアック)	171,721,044	KJT	5面
2	翼神	851京4218兆6980億1590万6260	TKY	ALL
3	鉄拳5(アスカ)	4'05"23	鉄拳界の弱者	ALL
★	鉄拳5(クリスティ)	4'06"26	GO FIGHT WIN	ALL
5	鉄拳5(ロウ)	4'32"78	LEI	ALL

ロングラン万代
新潟県新潟市万代1-1-26 ☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(ウルトラ)	119,168,803	RNL	5面
2	エスプガルーダ(アゲハ)	59,805,560	つきなパパTKN	ALL 残1 枠6(笑)
3	式神の城Ⅱ(光太郎)	5,577,481,640	PIC	ALL ×8:35449
4	サイヴァリア	19,619,880	ハセポ	ALL LV141 6-B
5	ミスタードリラーグレート(インド)	658,195	NO.	ALL 連なし 残4

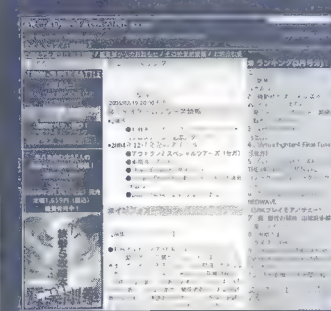
ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/index.html ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
一線ではなく、一般ではない。そんな常連たちが連日集うレトロゲームセンターです。タイトルの移り変わりが早いので、ここのタイトルはもう無いかも……。遠征前には当店HPを必ずチェックしてください。

●ジョイテックスクエア中川店（愛知県）
ついに『バトルギア4』が発表されました！　もちろん当店は入荷の予定です。外車、国外コース、チューニングなどの新要素に期待と不安。ネットキー新規は正直きついですが、何かしら対応する予定です！

●GAME'S MILK（京都府）
MILKの最高戦力であったCLC氏が仕事の都合で当店を去ってしまいました。約2年半の期間、スコア活動ご苦労さまでした。

●ゲームプラザキューティー（大阪府）
音ゲー新作続々入荷しています。スコア頑張ってください。

●ゲーマーズハウスガンマ（大阪府）
今年3月をもちまして、ゲーマーズハウスガンマは閉店させていただきます。今まで、ご来店くださいました皆さま、10年余の間、誠にありがとうございました。　by 店員A

●ドリームタウン二見店（兵庫県）
『鉄拳5』盛り上がってます。ぜひ、うちのチームに入ってください！　あと『バーチャファイター4FT』が百円2PLAYになってます！　遊びに来てくださいね～。スタッフ一同お待ちしております!!

●西条プラザゲームコーナー（広島県）
闘劇予選参加者の皆さま、お疲れさまでした。

●えの木（高知県）
アババのボス&爆田、お世話になりました。カイリ戦でマジ負けした瞬間に『MJ2』プレイヤーと目が合った、印象深い遠征でした。関大前フタバの皆さん、全国総本部獲り頑張ってください。
by さべつ㊥

●遊道楽箱崎店（福岡県）
閉店完了。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
春です！　皆さん、いよいよ新生活の始まりですね!!　スポットには新製品から格安ゲームまでたくさんそろっています。近くに来られた方は遊びに来てね。また、遠くに移られた方はスポットを忘れないでね。

●スポラ九品寺&ショールーム合同集計（熊本県）
ボーンナムの人がドラマチックでした。（ショールーム）

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
『ドラムマニア』と『ギターフリークス』復活させました。新作Vが入荷してます。さらに『麻雀格闘倶楽部4』も入荷します。店長とのハイスコアバトルも引き続き行ないますので、ぜひ遊びに来てください。

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
『ギタドラ』が大いに盛り上がっております。大会はすべて当日エントリー可で随時行なっていますので、飛び入りOK!?　鹿児島唯一の24時間練習できる当店でお楽しみください。
by D.D.D.

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ（オービル）	467,710	モカキュ	ALL 連同付 P×12
★	ザ・ランブルフィッシュ（カヤ）	743,320	果てしなく微妙	ALL 連同付 P×13
★	ギルティギア イグゼクス（スレイヤー）	30,767,400	前半クソでも負けなんよ。さきお（猛省）	ALL 連同付
4	ガンスパイク	2,075,100	箱庭ゲー好き。（閉所コーフン症）AAZ	ALL 連同付 ロックマン
5	ストリートファイター EX 2PLUS（サガット）	2,099,900	決まった……！（ホワイト将軍風に）	ALL 連同付 サガット

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計
[illegible]　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ユーリ）	6,447,000	K.Y	ALL 連付 Ⓜ
2	メタルスラッグ2	8,133,730	ゴースト骨塚	ALL S
3	メタルスラッグX	6,547,490	ゴースト骨塚	ALL S
4	虫姫さま（オリジナル）	65,408,116	WSM-ちーまる	ALL S
5	バトルサーキット（エイリアングリーン）	37,794,200	ゴミ	ALL すべてがクソ Ⓜ

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

〈2005年3月22日以降の最新ルール（2005年4月18日（月）締切分）〉

●**TETRiS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT**……【EASY】をスコア、【SAKURA】をステージ数、【MASTER】をランク優先のタイム（ALL必須）で、【SIRASE】をレベル数でそれぞれ集計します。※ランクに関してはランキング画面の表示で確認してください。
■工場出荷設定［ハイスコアに影響する難易度に関する設定はありません］
●**鉄拳5**……一人用プレイでデフォルトキャラクター【レイヴン、アスカ、フェン、ジャック5、ジン、ファラン、シャオユウ、ジュリア、クリスティ、レイ、スティーブ、ニーナ、カズヤ、リー、ポール、ロウ、キング、マードック、ヨシミツ、ブライアン】をキャラ別にタイムで集計します。
■工場出荷設定［Difficulty level : MEDIUM、Fight count<1P game> : 2、Life bar <1P game> : NORMAL、Guard damage : OFF、Neutral guard : ON、Round time : 60］
●**GuitarFreaksV**……一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3］
●**DrumManiaV**……一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3］
●**GHOST SQUAD Ver.A**……一人用プレイを【スコア】で集計します。※1P側・2P側どちらでプレイするかは問いません。※カード使用による、武器・コスチュームの変更も自由です。
■工場出荷設定［DIFFICULTY:NORMAL、LIFE:4、REACTION:ON］※照準調整画面を表示するCALIBRATION設定は、工場出荷状態では「OFF」ですが、ハイスコア集計の性質上「ON」にしても可とします。
●**Virtua Striker 4**……一人用プレイを得失点差で集計します。※チーム選択、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY:NORMAL、VIRTUAL TIME:REAL、TIME SET (COM):1'30"、G-GOAL TIME (COM):OFF］
●**GHOST SQUAD**……【Ver.Aとの交換に伴い、集計を打ち切ります。

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	165,149,883	カミアヤ	ALL 残×2
2	虫姫さま（ウルトラ）	57,689,439	ボブチャンチン	5面
3	鉄拳5（ジン）	1'19"35	MINA	ALL
4	鉄拳5（レイ）	3'15"16	シウバ	ALL
5	鉄拳5（ジャック5）	4'49"81	ヴァー！	ALL

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ 3F　☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	400,274,293	オーラスで突破（'A`）	2周ALL 残×3
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	392,407,100	アナ・ウメ（92）	2周ALL 残×2
★	テトリス T・A PLUS（マスター）	7'15"08	CAA@有終の美	ALL m
4	テトリス T・A PLUS（デス）	5'17"71	CAA@有終の美	ALL Gm
5	テトリス T・A PLUS（マスター）	9'47"95	いままでみんなありがとう 店員A	ALL S7

ドリームタウン二見店
兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル 1F　☎078-941-5763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5（タイム）	4'06"05	まけいぬYoshi	ALL 平八
★	鉄拳5（ニーナ）	4'11"65	明日香	ALL 店員がんばってます。
3	鉄拳5（クリスティ）	4'17"76	まけいぬYoshi	ALL
4	鉄拳5（タイム）	5'13"11	まけいぬYoshi	ALL 木人
5	アウトラン2 SP（ハートアタックモード）	2,245	M.T	ALL コースA MT F50 TIME4 49.152

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（WORLD）	4,521	1024	ALL 片手
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,060	GEN	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（HYPER）	7,517	SRY	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（V.A）	4,507	1024	ALL 片手
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CORE）	8,612	GEN	ALL

西条プラザゲームコーナー
広島県東広島市西条西本町28-30　☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	V・V	33,750,290	殺人鬼-GER	ALL ノーミス カプセル全回収
2	怒首領蜂（Aタイプ）	82,828,740	誰かPS2ください	2-6 レーザー強化
3	鮫！鮫！鮫！	766,930	XRX-ザビガ神	7面ボスまで
4	達人王	1,107,740	NOB	6面
5	ぐわんげ（シシン）	70,197,511	スシ	ALL

ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川区水里5-530　☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	233,523,915	ZAN	ALL 残機×4
2	鉄拳5（フェン）	3'17"83	魅拏do亡意兇	ALL
3	カプコンファイティングジャム	1,593,700	kAZ	ALL カリン・ローズ
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,076	ABE-A-	
5	バトルギア3 Tuned（弩級B　順走）	3'16"668	OKAP@ウメ店長	AE86トレノ

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 11thMIX	466,996,000	キタジョウ	ノンストップ POPSコース
2	ドラムマニア10thMIX	480,454,350	UG3	ノンストップ ナツメロ
3	ポップンミュージック 12 いろは（和）	373,448	ピエトロ	H
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CORE）	10,063	ZENO	HS3
★	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3（赤城下り）	2'20"360	たくら	DRY RX-8

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック 12 いろは（祭）	391,697	月迷風影CLC	ALL
2	ポップンミュージック 12 いろは（童）	390,238	月迷風影CLC	ALL
3	ポップンミュージック 12 いろは（彩）	389,497	月迷風影CLC	ALL
4	ポップンミュージック 12 いろは（舞）	393,107	月迷風影CLC	ALL
5	ブレイジングスター（ウィンディナ）	50,019,660	CLC 今は岡山のAOI	ALL 連付

ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（ウルトラ）	196,322,576	穴うめ虫	真ボス
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	489,900	?氏	ALL クーラ クラーク チャン
★	F/A（6WAY）	2,080,900	ふしぎ少女探偵キャラ&メル14回逝きます	ALL 連付 5面 ノーミス64000
★	F/A（ストレート）	2,080,750	HYAKU-さめじま会長（TTJ）	ALL 連付 5面 68000終了
★	鉄拳5（ロウ）	4'05"35	へたの横好き神龍	ALL

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（ウルトラ）	286,028,006	がっきー	5面 裏ボス
2	龍虎の拳2（ジョン）	3,118,110	がっきーさんいつもありがとうございます。	ALL サルコネ
3	ストライカーズ1945II（フライングパンケーキ）	2,355,800	穴埋め	2-6
4	ストライカーズ1945II（震電）	2,598,800	穴埋め	2-8
5	ストライカーズ1945II（疾風）	1,952,500	穴埋め	2-4

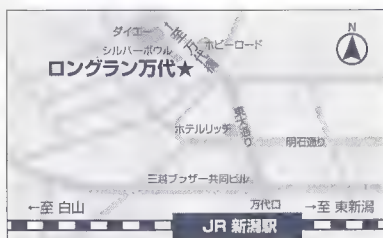
ゲー事典　■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/ ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAMES MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ロングラン万代

■ 住所：新潟県新潟市万代1-1-26
■ TEL：025-245-0202

1Fでは音ゲーに『マジアカ2』が大人気！ さらに2Fでは新作、旧作のビデオゲームがほぼ50円！ カードゲームや『麻雀格闘倶楽部』、『MJ2』も大人気稼働中です！ 特に『GGXX#リロード』、シューティングゲームが大盛り上がりの当店!! 駅からも近いので、ぜひご来店ください！

GAME'S MILK

■ 住所：京都府宇治市大久保町北ノ山101-5
■ TEL：0774-44-5770
■ URL：http://www.milk.uji.kyoto.jp/

当店は近鉄大久保駅より徒歩3分です。ハイスコア集計に参画して10年目となる今年に入り、全国一位獲得数200を達成することができました。さらなる飛躍を目指しておりますので、スコアに関心をお持ちの皆さまのご来店を心よりお待ちいたしております。

ABABA天神橋店

■ 住所：大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F
■ TEL：06-6357-6677

大阪駅よりわずか一駅、天満駅から歩いて7分のところにABABA天神橋店はあります。ビデオや音ゲー、さらに『MJ2』などが置いてあり、たまに一風変わったものもあったりします。来店される皆さまのオリジナリティあふれるプレイをお待ちしております。

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ZOOO（1人でガンバル）	796,080	ZAK	ALL
2	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,782,700	HIRO	ALL
3	ギガウイング（ポーチカ）	39兆2175億1398万9900	D.D.D.	7面 1P側
4	ポップンミュージック 11（愛と勇気）	380,451	D.D.D	エキスパート ノーマル
5	ポップンミュージック 11（ワールドポップ）	375,628	HIRO	エキスパート ハイパー

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

[illegible]5-4-62 ゲームプラザショールーム [illegible]九品寺5-10-15 スポラ九品寺 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（WORLD）	5,918	MAXI@LOVE-SHINE理解不能	ALL HS4-RANDOM+MIRROR+HARD AAA（スポラ）
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（V.A）	5,913	MAXI@騎乗位固定ですか!?	ALL HS4-RANDOM+MIRROR+HARD AAA スポラ
3	虫姫さま（マニアック）	601,351,626	F.K	ALL ノーミス W連付
4	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,119,680	大台記念 WSM-お茶まにあ-KMT	ALL 島244万 5面1076万
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	17,038,830	やっと出ました～!! Y.S.333	ALL 5面1158万 6面199万

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	414,372,525	ZAP	ALL 残1
2	式神の城II（ふみこ）	5,403,290,400	穴ウメ松木	ALL 6ミス
3	斑鳩（イージー）	32,403,210	お世話様でした TAQ-たっきゅん	ALL 残8 連付
4	斑鳩（ハード）	29,689,720	タテハ萌えの某人（横浜）	ALL 残4 連付 タテハちゃんのけげまし×3
5	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	287,621,471	箱道楽ばんじゃい! ∩(ﾟ∀ﾟ)∩	2-4 ココナッツ しもずぼ おわり

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳5（フライアン）	4'12"60	HIR	ALL
2	鉄拳5（フェン）	4'14"61	OZO	ALL
★	鉄拳5（カズヤ）	4'30"90	K	ALL
★	鉄拳5（ジュリア）	4'31"55	BBA	ALL
5	鉄拳5（ニーナ）	4'51"66	N	ALL

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（WORLD）	5,621	PAK48	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TRANCE）	7,757	PAK48	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（HYPER）	7,880	AAABBB	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（V.A）	5,744	PAK48	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CORE）	9,334	PAK48	ALL

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	4'40"26	タナボタ	ALL ナコルル
2	バーチャファイター4 ファイナルチューンド チャレンジモード	31,286	山ちゃん	ALL ベネッサ
3	式神の城II（小夜）	3,834,648,920	DHC。	ALL
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズDX シングル・エゥーゴ	37,452	KONJYO	ALL
5	ストリートファイターIII 3rdストライク（Q）	4,519,400	中やん	ALL

ハイスコア 集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名◯連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◯店長およびハイスコア担当者名◯サンプルとして店舗のスコアを10項目◯お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア7月号掲載）は
2005年
4月17日(日)
までに出されたスコアで、
4月20日(水)
当日消印まで有効です。

■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA

次号予告

次号6月号 No.61は

4月30日(土)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

徹底攻略 **ザ・ランブルフィッシュ2**
(ディンプス/サミー)

メルティブラッド アクトカデンツァ
(エコールソフトウェア)

攻略開始 **鋳薔薇**
(ケイブ/AMI)

旋光の輪舞
(グレフ)

攻略 **三国志大戦**
(セガ)

続報 **スペクトラル VS ジェネレーション**
(アイディアファクトリー/IGS/AMI)

ネオジオ バトルコロシアム
(SNKプレイモア/サミー)

掲載タイトル

雷電Ⅲ(モス/タイトー)/**GuitarFreaksV**(コナミ)/**DrummaniaV**(コナミ)/**テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト**(アリカ/タイトー)/**ポップンミュージック12 いろは**(コナミ)/**アウトラン2 スペシャルツアーズ**(セガ)/**鉄拳5**(ナムコ)/**アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―**(セガ)/**バーチャファイター4 ファイナルチューンド**(セガ)/**Quest of D**(セガ)/**ドラゴン クロニクル オンライン**(ナムコ)/**ほか**

闘劇'05決勝大会ついに開催! ゲーマーよ、ディファ有明に集結せよ!

闘劇特集 **闘劇'05**
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
"最強"を懸けた闘い、最高潮へ!

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

☆今月から投稿の応募先が変わります! ご注意ください!

たくさんの投稿お待ちしています。
6月号(No.61　2005年4月30日発売号)への投稿は締め切りました。
7月号(No.62　2005年5月30日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

4月18日(月)必着

8月号 (No.63 6/30) **5月18日(木)必着**

筐体百景

電影心象スケッチブック

超汎用型娯楽機械——五十九之回

PHOTO/TEXT 田渕健康

「え？　こんな所に——？」

時に我々は、意外なところで筐体と出会う。
予想だにしない場所で、
何の前触れも無く、
それは、不意を突くがごとく姿を現す。

「稼動する場所を選ばない」
この一点は、アーケードゲームの魅力であり、
社会の中に根付いている証でもある。

ゲームセンターの中で出会う筐体が、
予定調和の中に築かれた巡り会いだとしたら、
在野で偶然見つけた筐体との出会いは、
ゲーマーのみがかみ締めることができる、
天恵の幸運といえるだろう。

世界の至る所で、稼動を続ける筐体たち。
我々は、一体いくつの筐体に出会えるだろう。

信じられない場所で筐体に出会ったら、
ぜひともコインを入れてみてほしい。
そのプレイは必ず、記憶に刻まれるはずだから。

■取材地／熱海・志のみやボウル

告知　このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「2010年アーケードゲーム事情」

●アルカディアも早5年。そこで次の5年後を予想してみると――2010年が、ゲーセンが人と人の触れ合いの場であることが変わらない限り、そこで遊ばれるゲームの進化はあれど、ゲーセンはゲーセンであり続けるだろう。(猿渡)

●今よりも特殊な[illegible]が増えていそう。ま、それはそれで、そこまでしたくなる遊びってことでO.K.だ。家でもできる遊びではなく、ゲーセンという空間でしか楽しめない遊びが増えていることを願う。(霜田)

●いつの世のゲーセンも、人が集まる、人に見られることの意味を問い、家庭では得られない楽しさで訴求することに変わり無い。人と人をつなぐ、「部活動」のようなゲームの登場を期待したい。(杉田)

●この5年間でアーケードにあった大きな変化は――カードとサテライトものの台頭でしょうか。次に来るのは……大型筐体でのネットワーク対戦かな? O.R.B.S.で Counter-Strike NEO とか。(マッスル北嶋)

●今のところネット関係が盛り上がっているが、単純にネットゲーに近付いていく――とはならないはず。きっとゲーセンならではの、面白くて死ぬぜ～な「何か」が生まれている、といいな～。(itakyo)

●格ゲーは不滅です! ただ、現時点で一つの結論とすら感じる作品があるため、ここからどのように進化するのか――。安心の続編はもちろん、予想も付かない斬新な新作が登場していることを願います。(河野)

●2010年になるころにはゲーセンから両替機が無くなっているかもね。すべてのゲームがカード精算とか。あと、そのころには1枚のICカードで全ゲームの個人データを管理できるといいな。キーン!(まちん)

●1999年から5年、ネットでゲーセン事情は結構変わりましたね。これからも進化し続けるだろうけど、5年後でもネット非対応のゲームで楽しむ人は多いと思います。今だって10年前のゲームで遊んでも面白いからね。(らう)

●男子たるもの、待ち遠しいのはやはり己の肉体を使うシステムの登場でしょう。バトルトレー[illegible]システムよろしく、自分の動きで画面内のキャラを操れる日がきっと来ますよ、うん!(まこっぴち@シャッ[illegible]ル同盟)

●2010年には、いわゆる「団塊の世代」が定年退職のピークを迎えるそうです。これまで経済を支えてきた我々の先輩が楽しめるアーケードゲームがあれば。闘劇2010以降はシニア部門設立!?(おじゃ)

●個人のプレイデータを記録するカードが増えてるけど、データをサーバーで保管して、それを指紋や手のひらの静脈とかで呼び出せるようにならないかな。でないと財布がカードでパンパンなんですけど。(野口)

●HMD(ヘッドマウントディスプレイ)搭載の大型筐体を希望。やはり大型筐体とコンビを組んだときの臨場感は並では無いハズ。HMDでレースゲームとかやりたいですね。「アイドルマスター」でもいいですが!(勝田)

●大型筐体がすごい増えてきてますね。それはそれで楽しいんだけど、ビデオゲームが雑然と並ぶような古き良き「ゲーセン」にもっと活気が出ていてほしいなぁ、と予測じゃなくて希望を述べてみる。(べく)

●5年後の格ゲー事情とか、想像もつかないですね。「バキ」の世界観を忠実に再現しつつ、バランスがとれた格ゲーなんかがゲーセンで流行ったりしたら面白いなぁ。メインキャラは[illegible]文ですかね。(アール)

●今以上に大型筐体モノが増えて、よりアミューズメントスペース色が強くなっていくのではないだろうか。個人的には店内が狭くて、少し位ボロくても「熱いヤツら」が多いゲーセンの方が好きですけどね。(岸)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク 霜田 和人/杉田 哲朗
■編集スタッフ 北嶋 裕章/伊丹 恭/河野 淳一/[illegible]/[illegible]/安藤 慶祐/高橋 [illegible]/小沢 正/勝田 [illegible]/上野 真嗣/野田 龍太郎/岸 俊行
■編集協力(五十音順) 赤男/age/飛鳥/AZU/漁ん/伊勢猫/MVP/大須/OYZ/カイゼルちくわ/キャベツ/KYO/極限堂/閃屋/栗田/GrayZone/黒鉄タカスエ/京城/KZA/小山 祥之/ささき/Joe/庄司卓/志郎/新丸一/ずるずる/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康/垂れ◎蕨竜/ちゃっきー/TEMIS/DragonLEE/袴田 直樹/バチ/闘帝/ハメコ。/福田[illegible]太郎/三重県の山本さん/ミシマスター/モミアゲ/MR¥MT/矢永/ラオウ/ロッソ
■デザイン 久保田 シンヤ/[illegible]/[illegible]/安井 朋美/大渕 [illegible](株式会社THINKS NEO)/小出 徹/政光 晴奈
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T(小森 大輔/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光)
■イラスト(五十音順) 今井 神/斉藤コーキ/G=ヒコロウ/長澤真(JASON)/ぴいたあそると/ムドウ/龍輝雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一/幸 宏樹/田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆/酒井 朋喜/中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディアの連載コーナー、「アルカディアクーポン」におきまして、キャノンショット様の電話番号が誤っていました。0742-35-3218とありますが、正しくは0742-35-3208となります。

●アルカディア4月号(No.59)の129ページ～136ページ『メルティブラッドアクトカデンツァ』におきまして、誤りがありました。129ページ、「リデュースダメージ」と「レデュースダメージ」が混在していますが、正しくは「レデュースダメージ」になります。130ページ、軋間紅摩の「三定慧」は正しくは「三定慧」となります。また、STEP1の文中にて、接近手段の「ダッシュ」が重複していますが、正しくはダッシュ、空中ダッシュになります。133ページ、赤主秋葉の赫訳・紅葉のコマンドが「←↓↖+AorBorC」となっていますが、正しくは「→↓↘+AorBorC」となります。133ページ、地上受身と空中受身のコマンドが逆になっておりました。正しくは「地上受身:地面に激突する寸前に←or↑or→」、「空中受身:吹き飛び中に←or↑or→+どれかのボタン」となります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 6月号 [No.060]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.060
第6巻 第5号 通巻第60号 平成17年5月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-05
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は68ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア5月号[No.60] アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～76の番号の中から選んでください。

1 闘劇'05 ～集う強者たち～
2 PS2版『翼神』、PS2版『彩京シューティングコレクションVol.3』紹介
3 VGMラボ拡張版～ダライアスの軌跡～
4 マリオカート アーケードグランプリ
5 麻雀格闘倶楽部4
6 GUNDAM Battle Operating Simulator
7 ザ・ランブルフィッシュ2
8 メルティブラッド アクトカデンツァ
9 三国志大戦
10 鋳薔薇
11 旋光の輪舞
12 ネオジオ バトルコロシアム
13 バトルギア4
14 スペクトラル VS ジェネレーション
15 雷電III
16 鉄拳5
17 クイズマジックアカデミー2
18 Quest of D
19 ポップンミュージック12 いろは
20 テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト
21 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
22 ハリキリオンライン プロ野球
23 ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1
24 ドラゴン クロニクル オンライン
25 アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―
26 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
27 アウトラン2 スペシャルツアーズ
28 虫姫さま
29 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
30 beatmaniaIIDX11 IIDX RED
31 バーチャストライカー4
32 カオスブレイカー
33 CAPCOM FIGHTING Jam
34 モンスターゲートオンライン2 時空のフォークロア
35 ゾイドインフィニティ
36 GuitarFreaksV
37 DrumManiaV
38 ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?～
39 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2
40 ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン
41 ラジルギ
42 スーパー上海2005
43 TypeTunes
44 ドラゴントレジャーII
45 アーケードニュースアナライズ
46 アルカディアデータベース
47 日本縦断 ゲームセンターマップ
48 魂を鎮める者
49 読者プレゼント
50 パチゃっ子インフィニティ ファイナルチューンド
51 ロングランゲームズブースター
52 ジャンク新聞
53 アーケードゲーム ライブラリー
54 アーケーダーネオ
55 ハードウェアミュージアム
56 ジョイスティックゥルーバーズ
57 ビートレイジング
58 メダル「始めてみよう」物語
59 あそし
60 プライズワンダーランド
61 立体貴族
62 KOFっ子プラネット
63 アルカディア フロンティアーズ
64 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
65 ゲーマー「お気に入り」サイト
66 設定資料集
67 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
68 どんたんどどたん
69 パンドラキャラット
70 ゲームメーカー・ナウ!!
71 アルカディアクーポン
72 全国ゲーセンイベント準備会
73 ハイスコア全国集計
74 次号予告・募集記事
75 筐体百景
76 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(鉄拳5/アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―/カプコン ファイティングジャム/バーチャファイター4 ファイナルチューンド/ザ・ランブルフィッシュ/ギルティギア鬪/ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス **cs@ascii-store.com**
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは上記、弊社カスタマーサポート(**0570-060-555**)まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**

～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。

カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**

ARCADIA No.60 アンケートはがき

P.198にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

	番号		理由
面白かった記事	番号		
	番号		
	番号		
	番号		
つまらなかった記事	番号		理由
	番号		
	番号		
	番号		

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.月に何枚くらいCDを購入しますか？

A3.■シングル（　　　）枚　■アルバム（　　　）枚

Q4.好きな音楽のジャンルを教えてください。(複数回答可)

A4.□J-POP　□ハードロック・ヘヴィメタル　□ヒップホップ　□テクノ・ダンスミュージック　□クラシック　□ジャズ　□ゲームミュージック　□そのほか（　　　）

A5.好きなアーティスト名とその理由を教えてください。(複数回答可)

■アーティスト名（　　　）

■理由（　　　）

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前　電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
No.060
平成17年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第5号 通巻第60号
●定価650円 本体619円

雑誌 11547-5

4910115470550
00619

Printed in Japan 凸版印刷